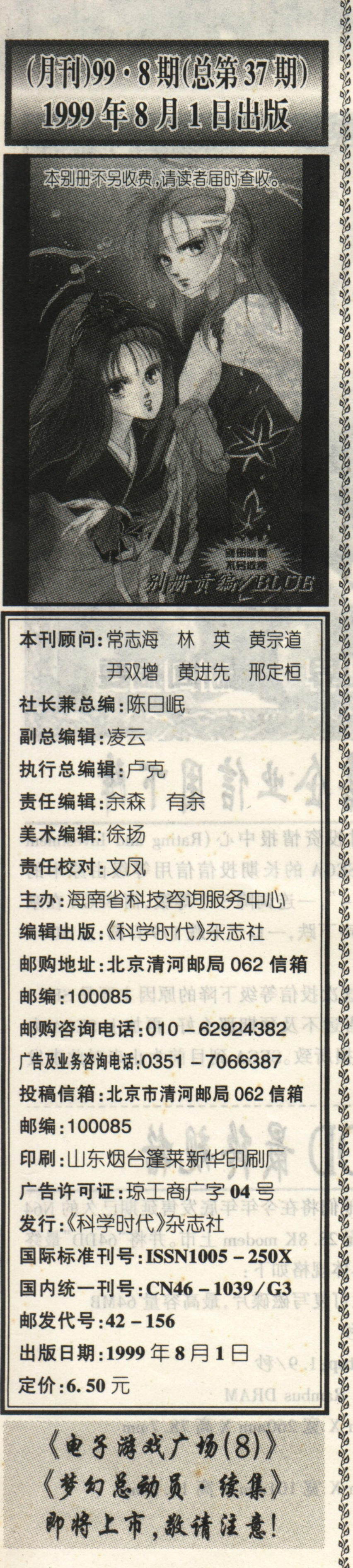
电子游戏与电脑游戏

TV & PC 电子与电脑娱乐




ペルソナ2
INNOCENT SIN.
罪
机种:PS
类型:RPG
厂商:ATLUS
媒体:CD-ROM



(月刊)99·8期(总第37期)
1999年8月1日出版

本刊顾问：常志海 林 英 黄宗道 尹双增 黄进先 邢定桓
社长兼总编：陈曰岷
副总编辑：凌云
执行总编辑：卢克
责任编辑：余森 有余
美术编辑：徐扬
责任校对：文凤
主办：海南省科技咨询服务中心
编辑出版：《科学时代》杂志社
邮购地址：北京清河邮局062信箱
邮编：100085
邮购咨询电话：010－62924382
广告及业务咨询电话：0351－7066387
投稿信箱：北京市清河邮局062信箱
邮编：100085
印刷：山东烟台蓬莱新华印刷厂
广告许可证：琼工商广字04号
发行：《科学时代》杂志社
国际标准刊号：ISSN1005－250X
国内统一刊号：CN46－1039/G3
邮发代号：42－156
出版日期：1999年8月1日
定价：6.50元

科学时代
电子游戏与电脑游戏

NEWS 1999东京秋季电玩展

日前日本电脑娱乐软体协会(CESA)举办记者会,正式对外宣布1999年东京电玩展秋季展将于今年9月在东京海滨幕张国际展览馆招开。这次展览的主题是"网络"与"传输",希望藉由东京电玩展的开展,引领更多玩家走进网路及游戏结合的新纪元。

在记者会中,CESA常务理事渡边和也先生表示:"娱乐与网络的结合是未来娱乐业发展的趋势,所以这次东京电玩秋季展的重点就在于网络"。而截自目前为止,预计参加展出的厂商数为67家,共计1464个摊位,较去年的82间厂商,1530个摊位略有缩减,不过目前还未截止受理厂商参展,所以参展数量可能还会增加。

而因为东京电玩展知名度逐年上升,所以今年海外厂商参展量较以往增加不少,俨然有国际型大型游戏展的架势。此外今年春季展CESA尝试将电玩精品贩售区独立展出的试验也得到不少参观者的好评,所以这次秋季展将会扩大办理。目前规划精品贩售区在第1区、一般软件展示在2~7区,休息区及儿童游乐在第8区,每一区都有通道相连,并有独立的出入口,将能更方便参观者进出。入场卷售价1200日圆,小学生以下免费入场。在8月前能在日本各个指定地点购买预售票。

此外在电玩秋季展开展同时,CESA将会为游戏开发者召开一场为期2天的讨论会"CEDEC TOKYO 1999",提供电玩从业者知识及意见交流。而研讨会主要分成绘图、程式及企划执行3大课题,提供与会者最先端的电玩制作技术。不过这研讨会并非人人都能参加,必须是电玩从业人员才能参加。CESA会员入场卷,或是当日再够买入场卷(CESA会员5000日圆,非会员1万日圆)才能参加。

NEWS CSK公布财务赤字

SEGA幕后大老板CSK总合研究所公布了1998年的财务报表,因为旗下SEGA去年的创记录赤字(净损450亿日币),使得CSK去年财务报表业不甚理想,以净损174亿日币黑盘收场。CSK之所以会成绩惨淡,除了因为从SEGA的损失之外,去年CSK本身营利也短收85亿日币,也是受创不轻。

CSK是日本知名的电脑网络媒体集团,掌握日本不少电脑软硬件及网络资源,并是日本著名的高科技集团之一,而CSK投资SEGA 429亿日币的资本,占SEGA股份19.5%,是SEGA最大的投资者。这次SEGA藉由DC的再出发,想必CSK必定动作频频,因为它看好21世纪的数位娱乐市场这块大饼,并期望在这未来每年近千亿美元的市场中先抢得先机,成果如何,玩家就拭目以待吧。



NEWS 世嘉企业信用下降

日前日本格付投资情报中心(Rating and Investment Information Inc)将SEGA的长期投信信用等级由原本的"A-"调降到"BBB-",一连调降3个等级,而SEGA在东京证交所的股价应声下跌,一口气下跌179日圆,占SEGA股价的11.1%。

而造成SEGA这次投信等级下降的原因主要是SEGA DC主机及软件销售远不及预期那么好,再加上SEGA大型电玩部门收益短损所致。SEGA到目前为止未对此事发表任何意见。

NEWS 64DD最终规格

任天堂宣布了他们将在今年年底发售延期已久的N64周边"64DD",并搭配28.8K modem上市。并将"64DD"最终规格公布出来。其具体规格如下:

记忆媒体:双面磁性可复写磁碟片,最高容量64MB
传输速度:1.0MB/秒
Delayed Motor Bootup:1.9/秒
扩张记忆体:36MBit Rambus DRAM
主机尺寸:长190mm X 宽260mm X 高78.7mm
主机重量:1.6公斤
磁碟尺寸:长103mm X 宽101mm X 高10.2mm
磁碟重量:4.3公克

次世代PS游戏开发软件内幕

这是美国发布的一则消息。日前SCE美国分公司(以下SCEA)针对各加盟厂商及游戏代理发行商举办了一场研讨会,宣布PS2软件开发工具的相关事宜,根据消息指出,PS2将具备四个手柄插槽、网络功能,但是modem不会随主机同时出货,可能须另购。

这场为期两天的研讨会是SCEA为了北美加盟PS2的游戏开发商而召开的,主要的用意是跟加盟的软件商介绍PS2软件开发工具的相关细节。在第一天的会议中SCEA主要跟所有参会者介绍这套开发工具主要的功能,而第二天则是介绍有关技术方面的相关细节。此外SCEA表示PS2如无意外应该在2000年秋天登陆北美市场。

这是SCE首次针对PS2软件开发工具首次对外会议,在会中SCE表示PS2将会将具备四个手柄插槽,提供四名玩家同时游戏,而且将对应现行PS的震动手柄。而PS2也将具备网络功能,不过PS2的modem将不会随PS2主机同时出货,可能要另购。

此外PS2将具备现行在个人电脑上通用的PC－MCIA、USB及IEEE1394连接埠,但SCE并未针对这些连接埠有何作用做明确的说明。

最后便是这套软件开发工具何时会寄发给加盟厂商。SCEA表示目前PS2软件开发工具已经到了最后测试阶段,并由几家厂商测试中,如果一切顺利,最慢在9月底前会寄发给各加盟游戏厂商,到时游戏公司便能进行游戏开发工作了。而这套开发工具预计售价2万美元(约人民币17万元)。

不过就参加会议者事后表示,他们觉得PS2软件开发工具虽然能够创造高水准的游戏软件,不过使用上难度颇高,加上有一些新的技术导入,对大部份游戏开发者而言必须花一段时间学习。整体来说,虽然PS2的开发工具能做出DC难以达到的复杂效果,但他们觉得PS2游戏开发难度比起DC困难多了,而这也会直接影响到游戏公司开发PS2游戏的意愿。不过比起当初SATURN要兼顾双CPU的运作,PS2开发难度相形之下简单多了。

而且有其他游戏开发者表示,PS2软件开发工具应该修正得更人性化一点,更方便使用者使用。而至于PS2规格中的32MB主记忆体及4MB的绘图记忆体也有人觉得不太够用,尤其是PS2在处理复杂的物理运算或是NURBS曲线处理时,会耗掉不少记忆体资源,所以他们希望SCE能够修改PS2规格,多加一些记忆体。

PS2将在1999年东京电玩秋季正式亮相

SONY日前正式宣布,他们将在1999年东京电玩秋季展正式对外展出PS2硬件及对应游戏,并正式公布PS2正式名称及发售、主机对应游戏的发售日期。

另外SONY与Discreet宣布合作,并将把3D Studio Max整合到PS2开发工具中,应该可以加速加盟商游戏开发动作。

但当问到PS2在日本、北美及欧洲发售日期为何时,SONY表示将PS2日本地区推出时机定在2000年3月,但至于北美地区及欧洲地区则还未确定,有可能2001年甚至2002年才会推出吧。

还有日本产经新闻报导,PS2的中央处理器"Emotion Engine"将会在今年七月正式进入量产阶段,而十月时主机进入量产阶段。如果这消息无误的话,那PS2在今年冬季(今年12月——明年3月)发售的承诺应该可以实现。

3D STUDIO MAX使PS2游戏制作更加简单

日前以开发3D绘图软件3D Studio Max成名的软件商Discreet宣布将与SCE合作,并将利用它开发3D应用软件多年经验,开发PS2专用绘图工具软件,并允许所有PS2加盟厂商能够使用3D Studio Max R3中的最新3D成像技术。

Discreet所研发的3D绘图工具3D Studio Max是一套易学易用,效能不差的绘图工具,因为3D Studio Max便宜易用,广为各电脑绘图工作者、电影特效制作、游戏公司等利用。3D Studio Max最强悍的地方在于动画成像的处理,目前也有不少知名游戏是利用3D Studio Max所制作,如"星际争霸(Star Craft)"、"燃烧战车(Metal Gear Solid)"等。

相信PS2在利用3D Studio Max为主要绘图开发工具后,对游戏厂商是有一定的吸引力,而Discreet也将持续提供更多改良的附加程式,让游戏开发者在使用裳更便利。

以"玛莉奥"命名的大街"玛莉奥大街"

好莱坞有个星光大道,只有对电影事业作出特殊贡献的明星才会有机会在星光大道上留下手印签名留念。但是电玩明星就更猛了,因为可以直接留名街头。怎么,看不懂吗?让我来告诉吧。

日前瑞典一则有趣的消息报导,咱们任天堂超级明星"玛莉奥"实在是太有名了,全世界的玩家都知道他的大名,为了记念他老兄对电玩界的丰功伟业,瑞典柏客森市市长决定将一条街道命名为"玛莉奥大街(Mario Street)"直接让"玛莉奥"流芳百世。

呵呵,任天堂真是风光啊,或许当初宫本茂创造超级玛莉时也没料想会有如此风光的结果吧。

EVENT SEGA为DC销售增加新人手

SEGA 美国分公司日前宣布，为了有效提升 DC 在北美的行销战略及知名度，SOA 将招揽四位超级行销专家，全力为 DC 行销活动造势，希望借由这四位行销界专家的帮助下，让 SOA 日后的 DC 发售更顺利。

目前已知道这四位行销专家如下：Charles Bellfield 原任职 NEC 产品行销部经理，将负责日后 SOA 行销公关，并拟定公司对外公关策略，并负责与加盟厂商及媒体的沟通协调；Martha Hill 原任职 NIKE 行销公关经理，负责 SEGA 运动游戏部门 Sega Sports 的行销及公关策略，并将利用他在运动界为 SEGA 打基础；Heather Kashner 原任职 Reebok 产品企划部经理，将在 SEGA 负责产品及售后服务策略，并负责消费者行为心理的观察；Kathleen Joyce 原任职 Reebok 生产，行销部经理，将负责 SEGA 行销策略的执行及活动企划。

EVENT DC降价功效如何？

DC 已于 6 月 24 日正式调降售价为日币 19900 圆。根据 SEGA 的统计，DC 在调价后销售状况还不错，单单 6 月 24 日当天 DC 主机销售就较以往上升了 72%，而 DC 出货量也到达了 65 万台，一扫先前 DC 低迷的销售情况。但实际销售数字 SEGA 并未公布。而日前 SEGA 股价在日本东京证交所创下新低，分析师认为主要是因为股东害怕 SEGA 调降 DC 售价后将严重影响 SEGA 获利而纷纷抛售 SEGA 股票。

或许这波降价攻势已经得到初步的成效，但分析师认为 SEGA 目前急于在任天堂与 SONY 新主机面世前打下基础，所以愿意削价竞争，但 SEGA 实际上无法从硬件销售中得到太大的收益；再者 SEGA 为了 DC 造势已花费了太多资金，而就目前情况看来削价竞争并非长远之计，真正决胜负的还是在于 DC 是否有吸引消费者的软件能否持续推出。所以 SEGA 应该更致力开发 DC 优质软件，才是 SEGA 与任天堂、SONY 竞争的最大本钱。



目前 SEGA 为了今年 9 月 DC 北美及欧洲的销售已经投注非常大心力，希望利用北美及欧洲对 DC 的高度期待，顺利抬高 DC 气势。至于 DC 是否能达到 SEGA 今年度目标销售 400 万台——日本 200 万台、北美 150 万台、欧洲 70 万台的目标，大家就拭目以待了。

NEWS 口袋妖怪电影将在北美上影

口袋怪兽(Pocket Monster)的威力大家应该都见识过了吧。这款任天堂近年来超卖座的游戏，不但卖翻了整个日本，在短短一两年卖了 1500 万款以上，GameBoy 更因为游戏热卖而销售一路长红，乐的任天堂眉开眼笑。而口袋怪兽的风潮不只在游戏界发烧，电影、玩具、文具精品样样热卖，创造数千亿日圆的辉煌业绩，也难怪这两年任天堂的收入如此惊人。

而在"皮卡丘"威力所向批靡，小孩为之疯狂痉挛之时，连美国人也无法抵挡。现在口袋妖怪触角又延伸到电影上。日前美国华纳影业表示，他们已取得口袋妖怪电影北美地区版权，而第一部口袋妖怪卡通"Pokemon The Movie: Mewtwo Strikes Back"也预计在 11 月 12 日上映。

这部卡通是去年暑假在日本上映的动画电影，在去年并创下日本当年票房第四高的记录。

NEWS GAME BOY COLOR 掌机也能上网

继前不久任天堂公司公布的 Game Boy Color 与手机连结计划公布之后，现在任天堂公司又公布了 Game Boy Color 与网际网络连结的计划，让玩家能通过 Game Boy Color 直接连结上网，赋予 Game Boy Color 更多附加功能。

在规划中，任天堂将发售 Game Boy Color 一套附加周边，通过这项周边 Game Boy Color 可直接连结 Internet，届时玩家不但可以通过网络下载游戏新资料，还能跟其他玩家对战或做资料交换，将游戏层面拓展到全世界。此外更多的附加功能还在规划中。该周边预计明年发售。

NEWS CAPCOM与EIDOS 缔结共同发展游戏合约

CAPCOM 与 Eidos 日前宣布将缔结合作契约共同发展游戏产业，并授权对方发行及代理游戏，而这也是继上个微软与 KONAMI 宣布合作以来另一宗大电玩业大型合作案。

在这份合作协议中，Eidos 将负责发行及代理 CAPCOM 预计今年秋天发售的 PS 版恐怖大作"生化危机 3"欧洲及澳洲地区行销；而 CAPCOM 也将负责 Eidos"古墓丽影"日后亚洲及日本地区的销售权，包括今年年底 PS 版的古墓丽影 4。而这份合约也将延伸到日后两家公司的其他产品。

因为电玩产业产值持续扩大，市场上不确定因素已非惜日单独一家公司可以搞定。游戏硬件如 DC、PS2 或海豚计划都是由多家公司集团联合规划运作；而游戏软件的发行代理也将迈向跨公司跨产业，不论 CAPCOM 与 Eidos、微软与 KONAMI，还是去年的 SQUARE 与 EA，都是按此方式进行。看来日后电玩市场的发展真是精彩啊！

NEWS PS第五届游戏大赏速报

SCE为了鼓励旗下加盟软件商，开办了"Play Station Awards"奖励表现杰出的游戏厂商，而今年是第五届。这次除了庆祝PS全球销售5500万台佳绩外，并颁发奖项表扬过去一年表现杰出的软件开发商，奖项如下：

三白金奖(销售300万片以上)：Final Fantasy VIII (Square)

白金奖(销售100万片以上)：Xi (SCE)；电车Go! (Taito)；古惑狼大冒险3 (SCE)

金奖(销售50万片以上)：FIFA世界杯足球赛98 (EA Square)；Final Fantasy VII国际版(Square)；电车Go! 2 (Taito)；武藏传(Square)；实况野球98开幕版(Konami)；Star Ocean: 2nd Story (Enix)；燃烧战车(Konami)；实感赛车4：R4(Namco)；陆行鸟大冒险(Square)；Simple 1500: The麻雀(Culture Publishers)；幻想水浒传2 (Konami)；怪兽农场2 (Tecmo)；节奏DJ(Konami)；热舞革命(Konami)；Street Fighter Zero 3 (Capcom)；时空幻境(Namco)；实况足球(Konami)；邪神领域2 (Square)；动感小子2(SCE)。

NEWS Wonder Swan新周边发表

网络真是未来资讯发展的新趋势。BANDAI在今年6月23日正式对外公布旗下的黑白液晶掌上型主机Wonder Swan的网络连结周边"Wonder Gate"，通过新的周边，能够让Wonder Swan具备上网的功能。

这款上网设备共分为两个部份，一部份是外接在主机右边的连接器，另一部份是插在卡带插槽的通讯卡带。连接器内置modem，可与移动电话或是PHS(日本一种移动电话规格)连接，传输讯息。而传输速度视移动电话而异，最高速为38.4Kbps，此外这连接器还须额外A4电池一颗，可连续使用5小时以上。

而通讯卡则内含WWW浏览器，支援HTML3.2 Sub-set、animated-GIF、cookies等，并内藏记忆体可以储存Bookmark(最多20个)。而网页浏览以纯文字档为主，最大解析度224X144dot，支援POP3/SMTP对应的电子软件，并能储存100封电子邮件(300字以内)及50个收件者资料。

除了上网及收发E-MAIL之外，Wonder Gate还允许玩家利用它下载游戏，游戏暂存在通讯卡中，而BANDAI为此设立一个SERVER"Swan Internet Protocol"，负责日后网路服务及游戏开发。

而目前Wonder Swan在日本也持续热卖中，因为当初市场定位的成功，Wonder Swan自3月4日发售后目前已售出65万台以上，预计7月达成销售100万台目标，朝12月底220万台目标迈进。是继任天堂Game Boy之后最成功的掌上型游戏机。

NEWS DC的PC大军

跟据SEGA美国分公司的消息，目前有多款个人电脑上大人气的已发售游戏及未发售游戏将陆续登陆DC，让DC的软件阵容更活化。目前已确定的游戏有Red Storm的虹彩六号(Rainbow Six)及Interplay的博得之门(Baldur's Gate)，而后续还有多款PC—GAME大作将陆续登场。

由于DC是以微软Win CE为作业系统，当初标榜简单易用及便于游戏移植，所以吸引不少PC—GAME游戏商的兴趣，而上星期微软又公布了DC Win CE最新版，更强化DC移植游戏的能力。以DC版博得之门为例，SEGA的目标不光是完全移植，还要做得比PC版更好，因为"我相信DC有实力能够表现得比PC更好"SOA行销公关部经理Charles Bellfield表示"单纯的完全移植已经无法满足我们对游戏的要求，必需再加强，再加值。我们好高兴DC能够让这个梦想提早实现"。

除了上述两款游戏之外，日后移植到DC的PC—GAME也将会加强内容。Bellfield表示，目前已有多款PC热门游戏正在开发DC版，如雷神之锤(Quake)的游戏最新作等。DC的游戏将是多元化发展，由PC—TV—大型电玩三方向整合，而达到全面性的游戏效果。

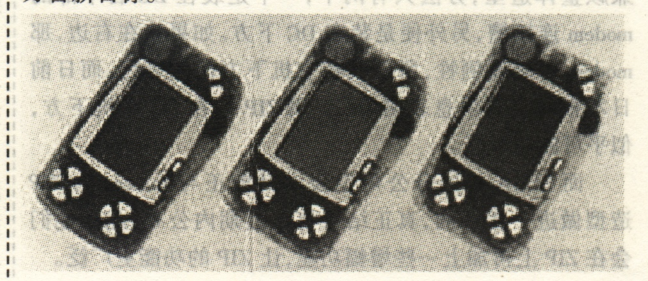
SOA野心勃勃企图一举扳回北美失土，与北美各游戏厂商密切合作，成绩如何，9月便见真章了。

NEWS WONDER SWAN 三款新颜色主机

自今年3月4日发售以来，BANDAI的掌上型电玩主机"Wonder Swan"，因为日币4800的低价格，众多加盟软件商的支持及当初市场定位的成功，推出后便持续热卖。而BANDAI日前更大肆庆祝，如无意外，今年7月底Wonder Swan便能达成销售100万台的第一阶段目标。

而为了庆祝目标的达成，ANDAI将再发售三款新颜色的Wonder Swan，如图所示，新一批主机都以透明色为主，外型十分强眼。不过原本三款颜色(银白、银蓝、银黑)也宣布停产，想收集的玩家手脚要快点。

BANDAI有信心，依照目前销售数字及后续对应软件的推出，Wonder Swan能如期达到2000年3月前销售250万台新目标。

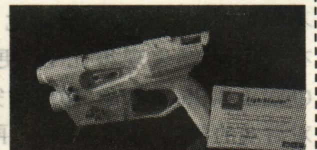


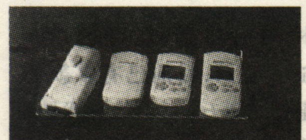
NEWS DC新周边

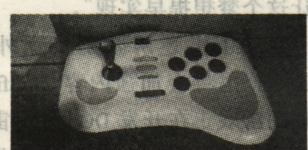
北美DC还要2个多月才推出，但是脑筋动的快的美国商人已经秘密开发了多款DC对应周边，打算9月9日跟DC主机同时推出，抢先占得市场商机。

而目前美国一家游戏周边控制制造商Interact日前展示了多款DC专用控制器，从手柄、光线枪到大容量记忆卡应有尽有，其中最有趣的是一款DC专用的六键手柄。当初DC设计四键手柄时曾有不少负面的抱怨，现在有六键手柄推出，玩家应该可以满意了吧，相信这样玩CAPCOM的格斗游戏应该是没问题的了。

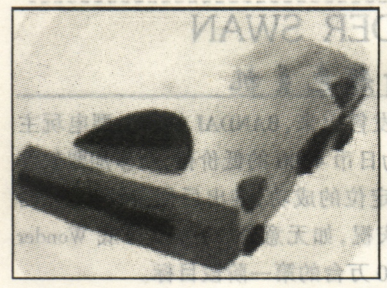








NEWS DC ZIP驱动器解析



目前DC专用ZIP造型才刚发表，但是至于如何跟DC连结，ZIP的规格目前都不得而知，为此美国Game Spot访问了ZIP的开发者Iomega。

根据Iomega指出，先前那张DC ZIP造型只是一个假想图，并不是DC ZIP的真正造型，真正造型还未定案。而DC专用ZIP可能采用该公司目前最高容量的250MB ZIP，并可能以"一体型"的方式推出，就像目前DC专用modem一样，与DC将是一个整体造型，外表不会太突出。

就目前DC的外部连接槽看来，DC如果要连上ZIP并兼顾整体造型，方法只有两个，一个是装在DC右半部的modem连接槽，另外便是装在DC下方。如果接在右边，那modem可能要牺牲，所以装在主机下方比较可行。而日前日本报纸也有消息表明DC专用ZIP装在DC主机下方，似乎可能性不低。

而SEGA美国分公司也表示目前正与Iomega为ZIP造型做进一步协商，真正结果将在近期内公布。此外他们会在ZIP上再加上一些增幅功能，让ZIP的功能更广泛。

NEWS 任天堂新主机CPU亮相



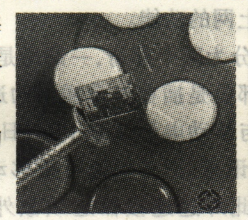
任天堂宣布与电脑界巨人IBM合作共同开发新世代主机的消息曝光以来，一直是所有游戏迷的目光焦点，现在，这颗超强力的CPU终于曝光了。

日前美国IGN64展示了这颗代号为"月光(Gekko)"，由IBM以0.18微米铜工艺制造的高效能Power PC CPU。其动作周波数为400Mhz，较DC的SH-4(200 Mhz)，PS2的Emotion Engine(300 Mhz)效能高出许多。



可是别以为处理能力高强，体积就一定庞大。事实上么gekko的晶片体积小得超乎各位的想像。比SH-4及EE处理速度快，体积竟然不到一平方公分，差不多小指指甲一半大。实在是太夸张了，不信的话大家可以看这些附图，不过它的体积还未包括封包(Packing)喔，封包过的体积可能会大一些。

IBM不愧是世界上技术力最高强的厂商。小而强劲，是IBM为gekko所订下的目标，而且这目标也超乎大家的预期。或许海豚计划的体积也会超乎玩家想像的轻巧吧?





NEWS Power VR的电视解决方案

Video Logic公司日前宣布其Power VR 3D将成为由ST Microelectronics所制造的次世代Microsoft电视机上盒(Set—up—Box)的开发平台(代号Orion—HD1)。最先推出的机上盒将内含PowerVR 3D的PCI晶片组，稍后推出的则使用Power VR Series3处理晶片。

自Sony手上买下Web TV之后，Microsoft就注视着机上盒的市场。Origon-HD1能够输出高品质的数位剧院音效，2D/3D图形，及HDTV/SDTV的解析度。

虽然还未发表任何此平台的游戏，但是Microsoft的品牌加上Power VR以Nepm 250图形卡急起振作，以及Dreamcast的壮大声势，将成为这个机上盒的强力后盾。我们以后将密切注意它的发展。

SOFT BLEEM 推上货架销售

Bleem!，是一套 PC 用的 Play Station 模拟软件，现在已经在全美各地的 500 家软件零售商上市销售。这套软件由 Navarre Corporation 代理销售，它将出现在 Comp USA, Fry's Electronics, Hastings 和 Virgin Megastores 等等零售商店的货架上。

简单来说，这套软件可以让 PC 玩家在他们的电脑上玩 PlayStation 游戏，不需要买一台 Play Station 主机。由于广泛的游戏支援，让这套软件在该公司的网站销售 2 万套之后，声名大噪。游戏画面因为 3D 加速卡的支援而有很大的进步。

Sony 曾两度试图阻止 bleem! 的贩售都没有成功。Sony 宣称此模拟软件侵害了他们的产品，Bleem 则宣称他们没有错，而法院在两次宣判中都站在 Bleem 这边。

bleem! 零售版本定价为 29.99 美元，执行这套模拟软体的最低需求为 Win95/98、Pentium 166MHz、16MB RAM，而且只要 3MB 的硬碟空间。

SOFT SQUARE 票选最佳音乐

SQUARE 将在今年 9 月在北美推出 PS 的"Final Fantasy 精选集"，内含 FF4～FF6 游戏。只不过与今年 3 月在日本版不同的是，北美版将再多附赠一片音乐 CD。现在 SQUARE 在他们网站上举办一个票选活动，希望玩家票选最喜欢的 FF4～FF6 的音乐，他们将会依照票数多寡决定要将哪几曲烧录成音乐 CD。有兴趣的玩家可以去投票。

SOFT CAPCOM 在 NAOMI 上的新作

CAPCOM 目前算是对 SEGA 大型电玩互换基板 NAOMI 中最积极的加盟厂商之一，第一款游戏"力量之石(Power Stone)"也是叫好又叫座的。而目前 CAPCOM 知名制作人船水纪孝在最新一期大型电玩专门志"GAMEST"中表示目前还有多款 NAOMI 游戏正在开发中，让玩家深切感受 CAPCOM 的游戏欢乐。

首先是"力量之石"方面，冈本表示目前正全力开发"力量之石 2"，预计今年下半年登场。而由于对 NAOMI 硬件功能更为熟悉，这次二代的表现将会比一代更夸张华丽。此外 CAPCOM 美国分公司也在开发"闪灵悍将(SPAWN)"，这是以美国大人气漫画改编的动作游戏。

此外 CAPCOM 目前也在开发类似电脑战机类型的机械人对战游戏，还有正在制做的"私立正义学园 2"、"出击飞龙 2"……等，CAPCOM 在开发家用游戏的同时也用心在 NAOMI 游戏的开发上。

NEWS SEGA 电子商务计划

各位知道网络最赚钱的地方在哪里吗？ISP？还是线上游戏？其实根据统计，网络上真正赚钱的地方在于电子商务(E－Commerce)，电子商务每年以飞快的速度成长，预计公元 2000 年全球 600 亿美元的网路市场，电子商务将占市场产值 40% 以上。

而目前北美一家专营电子商务服务的网络公司 Digital Rivers 正式宣布，他们将与 SEGA 合作办理电子商务服务，通过 DC 的网路构架，玩家能够享受完全的电子商务服务。

从商品提供、线上订单、交易，到送货服务，玩家都能利用 DC 网络功能完成，而 SEGA 也将通过这项新的合作方式，顺利进入以前从未进入的广大市场，而这场隐涵的利益是超乎想像的。

DC 线上交易初期仍以游戏相关产品为主，待技术成熟后将切入到其他产品。

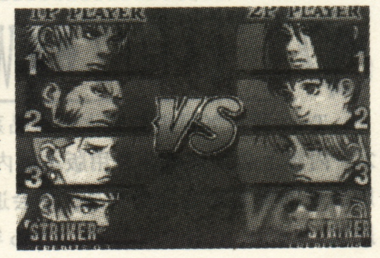
SOFT "燃烧战车 2" 将在 PS2 上推出

根据北美最新一期 PSM 杂志中访问小岛秀夫而知，他以明确的表示"燃烧战车 2"将会是 PS2 的游戏。

据他表示，PS2 强劲的硬件功能及运算表现，能够将他心目中架构的"燃烧战车"世界完整的表现出来。目前他与"燃烧战车"制作小组正紧锣密鼓的制作游戏中，并期待"燃烧战车 2"能早日与玩家们见面。

SOFT KOF99 正示亮相

SNK 今年的业务用格斗名作最新章，"The King Of Fighters '99"的主角队将会由全新角色 K'(读作 K－Dash)及 Maxima，加上旧人物二阶堂红丸及矢吹真吾组成。其它新人物有怒之队的 Whip(女性，使用皮鞭的 16 岁军部特工)，超能力队的包(12 岁的超能力少年)及韩国队的 Jhun(Kim 的同门师兄弟，32 岁)；其余队伍亦会有新角色加入，但有待进一步的公布。今集除了改用早前曾报导过的 Striker Battle 系统外还加入了一些新系统。首先是以"回避移动"来取代"紧急回避动作"，此新动作同时包括了回避及突进攻击两部份，与前作单纯的回避大为不同。另外还新加了 Counter Mode 及 Armor Mode 两种会使用 Power Guage 的新系统，但暂时未有公开其详细资料。"KOF99"暂定 7 月下旬便会登场。



SOFT DC新款ARPG游戏



喜欢动作RPG的玩家有福了！日前美国游戏公司Piggyback Entertainment公布了他们第一款DC游戏“灵魂战士(Soul Fighter)”(暂称)。灵魂战士是一款类似战斧的动作游戏。游戏设计有3位角色供玩家选择——战士、巫师及盗贼，在复合路线的广大3D世界中进行冒险。游戏将在7月底推出大型电玩版，而DC版也将在今年内登场。

SOFT NAMCO射击新作

NAMCO正在开发PS版的人气光线枪游戏最新作“Time Crisis 3”，最快预计2000年夏天登场。不过有趣的是Time Crisis 2家用版却一直未明。由于Time Crisis 2是利用较目前PS功能强上许多的Super System 23大型基板制作，不但游戏画面表现不俗，而且2人合作模式更让Time Crisis 2要移植PS难上加难。先前曾有传闻Time Crisis 2将移植DC，不过就日本消息来源表示，NAMCO目前也没有打算将Time Crisis 2移植到DC上。

SOFT KOEI新作“西游记”

KOEI宣布会在PS上推出一款以中国四大名著之一“西游记”为题材的同名PS用SRPG作品。这个游戏的故事方面除了开头和最终目的是跟原著相同之外，中间的情节将会是重新创作。此作中的登场角色预定有八十人以上，现时完成度为五成，暂定秋季推出，售价5800日圆，对应Pocket Station及Dual Shock震动机能。

SOFT N64版机器人大战

Banpresto正为Nintendo64主机开发新一集“超级机器人大战(暂称)”。今次这款N64版的大人气SRPG作品将会在系统上作出改革，加入名为Combination Attack的指令来作出团体攻击，但暂时未有更详情的资料。

SOFT “电车GO!2”移植Wonder Swan

Taito的人气模拟驾驶火车作品系列第二作“电车GO! 2”，内容上会是移植业务用版本的内容，所有在原业务用版出现的要素均会完全再现，更会追加PS版中一条原创路线。此游戏10月7日发售，32Mb容量售价3800日圆。

SOFT 魂之力量游戏模式曝光

NAMCO首款DC格斗大作“魂之力量”将于8月5日发售，而现在NAMCO公布了DC“魂之力量”的游戏模式。DC“魂之力量”游戏模式如下：1. 大型电玩模式(Arcade Mode)；2. 格斗模式(VS Mode)；3. 团队格斗模式(Team Battle)；4. 竞时模式(time Attack)；5. 练习模式(Practice Mode)；6. 任务模式(Mission Mode)：玩家收集散落在游戏舞台中的CG图片；7. 美术馆(Museum)：观赏游戏中各式CG图片及人物设定手稿；8. 网络模式(Internet Mode)：通过DC网路功能浏览“魂之力量”专属网站。

虽然DC“魂之力量”整体表现远远超过大型电玩版，不过可惜的是，DC版“魂之力量”并不会有像PS版刀魂(Soul Edge)那么令人振奋的CG片头动画，游戏中一切画面都靠DC即时运算而成。而日本DC专门周刊“Dreamcast magazine”也将在7月9日出版的杂志中附赠“魂之力量”体验版，想抢先试玩“魂之力量”的玩家请注意了。

SOFT SQUARE新作速报

SQUARE日前又公布一款PS最新作“Vagrant Story”。这款游戏是由SQUARE的“Final Fantasy Tactics”制作人所监制的最新作品。

“Vagrant Story”是一款全3D的冒险动作游戏，游戏背景设定在中古欧洲剑与魔法的时代。玩家扮演一位流浪剑士，飘泊世界并以接受委托任务为目的。在接受任务委托的过程中玩家不但要突破各种危险的机关陷阱、剿灭魔物，并且在游戏的过程中发现主角流浪天涯的真正目的。此游戏预计今秋发售。







SOFT DC版博得之门

SEGA近日发表了预计在DC上推动的全球网络计划“Dreamcast HEAT”，此计划的第一款游戏就是以去年在PC上大受好评的网络连线RPG“博得之门(Baldur's Gate)”为第一款对应作品。现在SEGA更有意将“博得之门”交由SEGA内部重新制作，打造一个为DC量身制造的网络RPG游戏。

SEGA会加强DC版“博得之门”的图像表现及网络传输品质，让新玩家、旧玩家能有一种全然不同的感受。让我们期待今年年底“博得之门”的开启吧。

新作发售一览表

PLAY STATION

1999 年 7 月下旬～8 月

7月22日	REMOTE CONTROL DANDY~战斗(铁)ROBOT警备队(暂称)	HUMAN	ACT
	SIMPLE 1500 SERIES Vol 11THE PINBALL	CULTURE PUBLISHERS	TAB
	SIMPLE 1500 SERIES Vol 12THE QUIZ	CULTUREPUBLISHERS	ETC
	实况 POWERFUL 职业棒球开幕版	KONAMI	SPT
	模拟职业棒球 99	HECT	SLG
29日	GUITAR FREAKS	KONAMI	ACT
7月	圣剑传说 LEGENOOFMANA	SQUARE	RPG
	ROOMMATE ~ 井上凉子 ~	POLYSTAR	AVG
	重装机兵 VALKEN2	MASSYIA	ACT
	STARING ODESA II~魔龙战争	REI FORCE	SPRG
	RESTAURANT DREAM	TEICHIKU	SLG
	海底人的休息日 2	ARTDING	SLG
	德川淳二之怪谈物语(暂称)	VISIT	ETC
	BLADE MAKER	翔泳社	不详
	DINO BREEDER anofher progress	J. WING	SLG
	给有一天会重遇的未来(明天)SHROU 编	SME	SLG
	给有一天会重遇的未来(明天)SAYURI 编	SME	SLG
	西阵 PACHINKO 天国 EX	KSS	SLG
	STAR WARS	EA SQUARE	ETC
	THE BOOK OF WATERMARKS	SCE	STG
	三洋 PACHINKO PARADISE	IREM SOFTWARE ENGINERING	ACT
	激走 DRAMA SOLAR	SCE	ETC
8月5日	神宫寺三郎 EARLY COLLECTION	DATA EAST	ACT
	光荣之君 4	ARTDING	AVG
26日	PLANET LAIKA	ENIX	SLG
上旬	LAKEMASTER3(暂称)	DASS	RPG
中旬	SUER BASS FISHING	KING RECORD	ACT
8月	WORLDTOURCONTACTOR~世界梦纪行	DYOENTERTAINMENT	SPT
	REAL ROBOT 战线	BRANPESTO	ACT
	金田一少年事件簿 3~青龙传说杀人事件~	讲谈社	SRPG
	ECHONIGHT#2~睡眠支配者~	FROM SOFTWARE	AVG
	Superlite1500SERIESVol 8 这孩子是哪的孩子	SUCCESS	AVG
	CLICK 漫画 CLICK 日	德间书店 INTER-	ETC
	PARLOR JR	MEDIACOMPANY	ETC
	Cybernetic EMPIRE	日本 TELENET	AVG

Dreamcast

1999 年 7 月下旬～8 月

7月20日	BUGGY HEAT	CRI	RAC
22日	SEA MAN 禁断之 PET	VIVARIUM	SLG
29日	AKIHAPARA 电脑组 PATA Pies!	SEGA	ACT
	AIRFORCE DELTA(暂称)	KONAMI	STG
	MARIONETTE HANDLER	MICRONET	ACT

NINTENDO 64

1999 年 7 月

7月	HYBRID HEAVEN	KONAMI	ACT
23日	SHADOW GATE 64	KEMCO	AVG
29日	实况 J LEAGUE PERFECT STRIKER 2	KONAMI	SPT
30日	LODE RUNNER3－D	BANPRESTO	ACT
	ORGE BATTLE 3 Person of lordly Caliber	QUEST	SLG
8月	INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP64	IMAGINER	RAC
	爆 BOMBER MAN 2	HUDSON	ACT
	VIRTUAL 摔角 2～王道继承～	ASUMIC ACE ENTERTAINMENT	FLG
	LAP LIMIT	SETA	RAC
	SD 飞龙之拳传说 REAL VERSION	CULTURE BRAIN	FIG
	电车 GO! 64	TAITO	SLG
	PD UTRAMAN BATTLE COLLECTION 64(暂称)	BANDAI	ACT

GAMEBOY

1999 年 7 月～8 月

7月	SHADOWGATE RETURN	KEMCO	RPG
	POCKET LORE BOY	KING RECORD	SPT
	三国志 GAMEBOY 版 2	KOEI	SLG
	GEMGEM MONSTER	KID	SLG
	SUPER CHINESE FIGHTER DX	CULTURE BRIAN	FIG
	本格将棋　圣	CULTURE BRIAN	TAB
	PUYOPUYO 外传 PUYO WARS	COMPILE	SRPG
8月	牧场物语 GB2	PACK IN SOFT	SLG

NEO－GEO POCKET

1999 年 7 月

7月	BIG TOURNAMENT GOLF(暂称)	SNK	SPT
	THE 高校棒球	ADK	SPT
	PARTYMAIL(无线对应)	ADK	ETC
	PUYO PUYO 通	SNK	PUZ
	上海 MINI	SNK	TAB
	NEO・21	DAINA	SLG
	NEO・BACCARA	DAINA	TAB



GUITER FREAKS

疯狂吉它

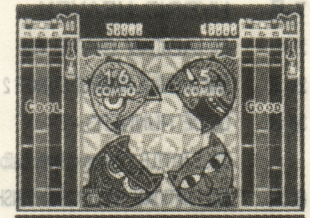
PS

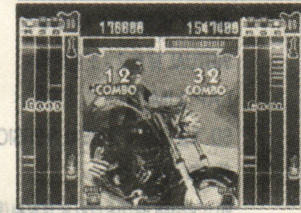
厂商:KONAMI 媒体:CD-ROM
类型:ACT 发售日:1999年7月29日

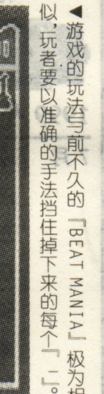
责编/E·T

街机上的人气吉它游戏出场了

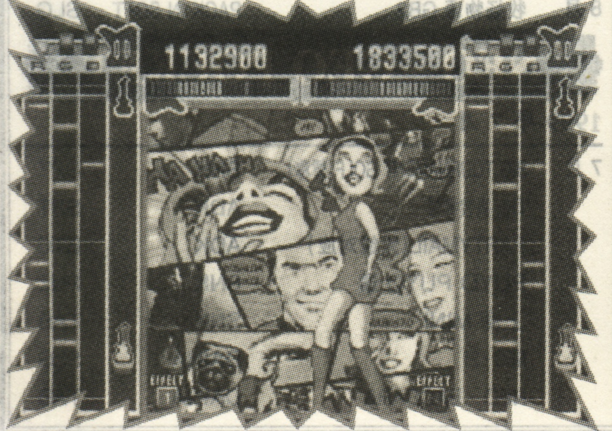
在游戏机店中的人气吉它动作游戏"GUITAR FREAKS"马上就要在PS上出场了。游戏方法非常简单。合着曲子，在画面由下开始上升的节线变重的瞬间按指示按红、蓝、绿键，同时按拨弦键就可以了。这个可体会吉它手感觉的游戏，一定会引发人们的摇滚热情。







▲游戏的玩法与前不久的「BEAT MANIA」极为相似，玩者要以准确的手法挡住掉下来的每个「 」。



操作方法

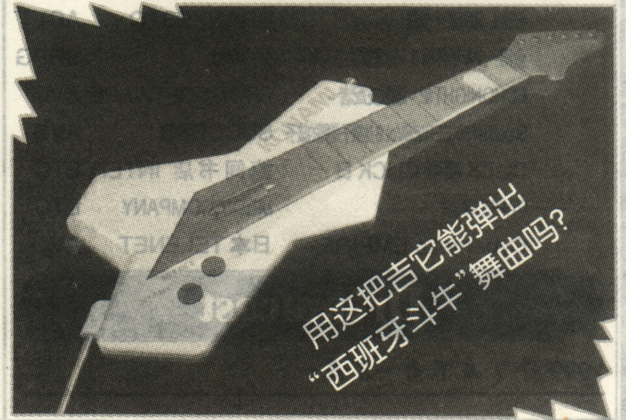
在游戏厅用专用的吉它型专用控制器玩，但在PS版中怎么玩呢?请大家放心，专用手柄将在软件发售当天以5980日元发售,设计上很前卫。





▲玩者可利用KONAMI以前发售的"BEAT MANIA"专用控制器来玩，不过在操作上可能会像PS手柄一样稍微有些困难。

与街机版有异曲同工之妙的专用控制器

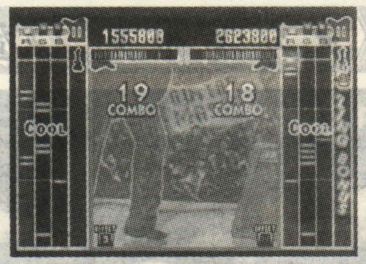


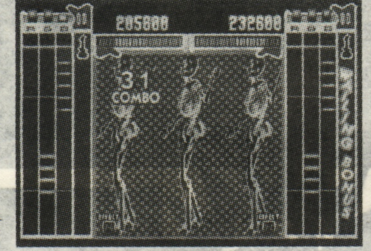
热烈的气氛、激情的节奏尽在《GUITER FREAKS》中

本游戏并不仅仅是看准时机弹吉它就可以了，例如音线的右侧出现吉它标志时，就必须要斜着弹吉它。如果成功的话，会在最终分数中加入未失败数（COMBO数）×3000点的额外分数。另外，只限与两个同人弹，找出画面上不表示的音线并弹出来，这样也可以得到相关的额外分数，此时还有挣到COMBO数的机会，也一定不要错过。

COMBO!!



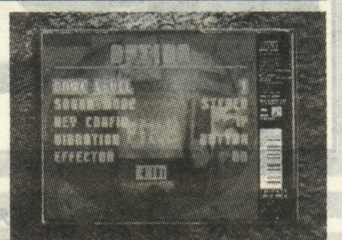




可选择的难度共有3种

游戏开始时从PRACTICE、NORMAL和EXPERT中选择难度。初玩者应先从PRACTICE来掌握操作方法。在这里即使失误一定程度也不会GAME OVER。有了一定水平后可以挑战NORMAL，再往后进入到EXPERT中。

玩过"BEAT MANIA"和"DDR"的玩家应该很快就能掌握初级的难度，问题是高级难度在短时间内不会那么容易适应，因此要经常练习才能掌握。

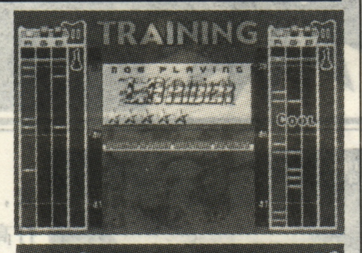


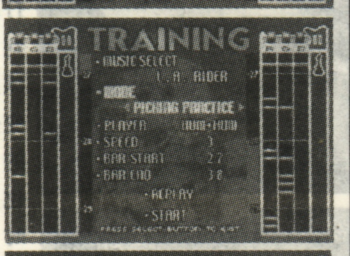


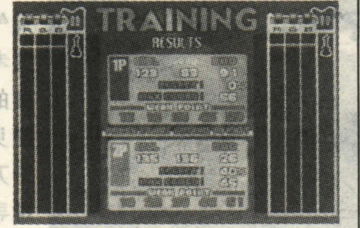


在训练模式下磨炼技术

在PS版中，不但有街机版中没有的新机能，还追加了训练模式。在这个模式中，不仅可自由选择练习的曲子，还可指定小节对其进行彻底的练习，或让曲子的速度放慢。另外训练终了后，还会提示出失误多的5个最差小节。由于练习模式与真正的对战有着微妙的差别，因此玩家最好还是多在对战模式中磨练技术。



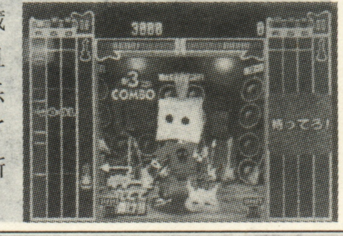


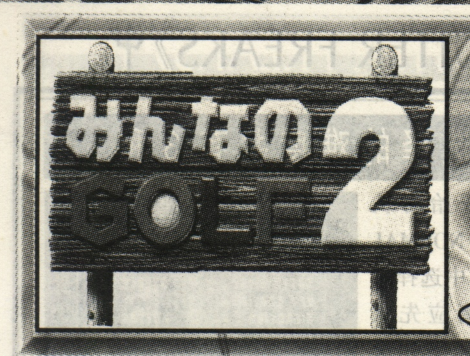


隐藏模式及追加曲目

音符的下落速度以及音乐的演奏速度通常高2倍以上的"HIGH SPEED"模式，可能会令演奏者手中弹吉它的速度跟不上音符的下落速度，往往是某个音符已经在画面上消失了，而相对该音符的声音还没有弹出，像这种高难度的模式在街机版中也属于隐藏要素，而PS版中将这一隐藏要素完全移植，并且在街机版的12首乐曲的基础上还追加了α首（数量未定）新曲。







POPULACE GOLF 2
大众高尔夫 2

PS　厂商:SCEI　媒体:CD-ROM
类型:SPT　发售日:1999年夏

责编/E·T

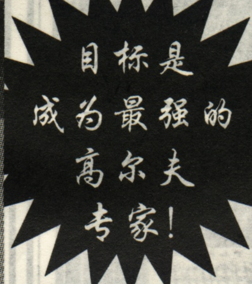
万众期待的经典运动游戏《大众高尔夫2》登场了!

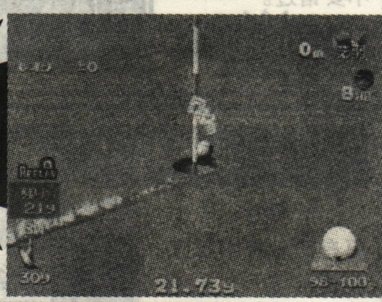
大获成功的高尔夫游戏“大众高尔夫”的第二作要出场了，本作采用了适合初玩者或老玩者的体贴设计。基本系统是只在合适时机按键的简单操作，比前作更加精彩。另外人物和场地都进行一更新，季节变化或可得到新道具等，让系统更丰富，一定会更让大家满意。



基本系统与前作相同







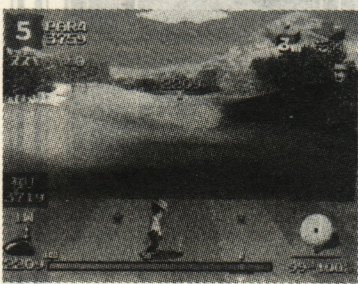
新要素－季节的变化

本作加入了四季的变化，在视觉上增添了现场感。而且夏天的杂草多，冬天会有猛烈的风，在战略上也有很大影响。



◀晴空万里，此时当然是打高尔夫球的好天气。风速较低一般是比赛的好时机，较高的成绩也正是在此时创出的。





由于加入了季节要素，这样就使玩者在击打高尔夫球时充分考虑到当时的天气情况，如顺风、逆风时以及风速变化时都要考虑到击打的力度和方向上的变化，另外在雨季和雪季时（真有人会在这两种天气下打高尔夫球吗?）要考虑到球落地时与地面的磨擦情况，另外在能见度较低的天气下，千万不要把球打进十分难寻找的森林等区域。

新角色、新场地尽在《大众高尔夫2》中

本作出场的人物共为3人，每个人的击球距离、旋转、控制等能力不同。当然动作和外表也不同。游戏的赛场被设在世界各地的名胜之地，玩者要不断取胜。虽然其总数还只是秘密，下面与一些人物一同进行介绍。







科米



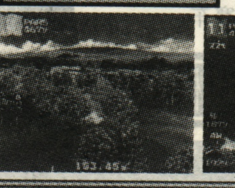
龙

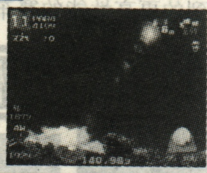


这三位选手的基本功都非常扎实，科米会不时地打出精彩而优美的一击，龙在比赛时经常会有出人意料的表现，而斯茨基由于是球场老手，因此他会稳扎稳打，不急于贪功，想击败他看来比较困难。



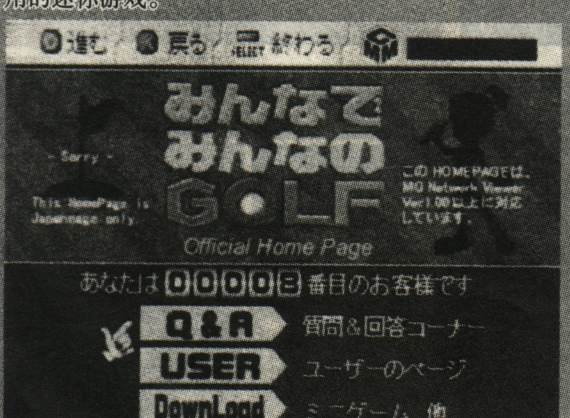
斯茨基





HOME PAGE风格的菜单

本作还加入了INTERNET的HOME PAGE风格的菜单，具体内容还未定，但从中可看到赛场攻略的要点。另外预定在游戏中还可以下载POCKET STATION用的迷你游戏。



得到新开发的产品

球棒和球的新产品应用是本作中追加的新系统，玩者只有在获胜后才可以得到这些产品。发挥选择人物的优势，补其不足，这就要找出最好的组合，在比赛中加以探索吧。





GRAN TURISMO 2
GT 赛车 2

PS 厂商:SCEI 媒体:CD－ROM
类型:RAC 发售日:1999年9月

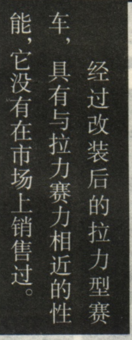


责编/E·T

世界著名 GT 赛车大荟萃

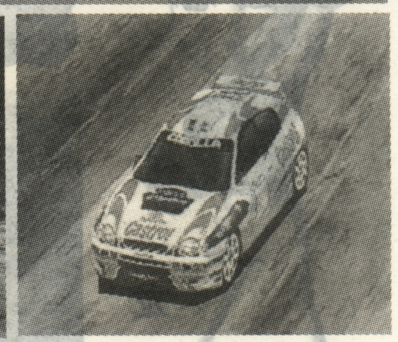
在 SONY 公布了 PS2 用游戏“GT 赛车”的演示画面后的近一个月，它又公布了 PS 用游戏“GT 赛车”的续级“GT 赛车 2”，这是赛车迷盼望已久的 RAC 大作，本次介绍的拉力车、运动车及实用车等游戏中收录的 18 辆车，除了这些公布的赛车外，游戏中还存在着一些需要特别条件才能得到的更高性能的赛车。

TOYOTA(丰田) 驱动方式:4WD(四轮驱动)



经过改装后的拉力型赛车，具有与拉力赛力相近的性能，它没有在市场上销售过。





PEUGEOT(标志) 驱动方式:FF(前轮驱动)

小型轻量车体，做加入好的发动机，可做为拉力车使用。



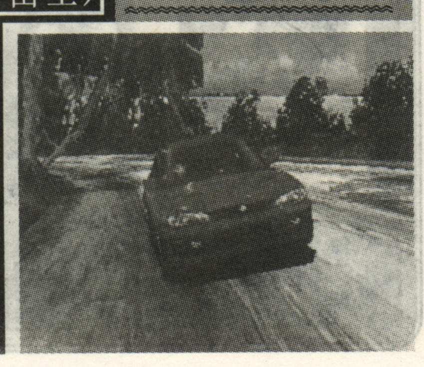
LANCIA(兰西亚) 驱动方式:4WD(四轮驱动)

80年代初开发的拉力用车，并建立了一个时代，是比赛用经典车型。



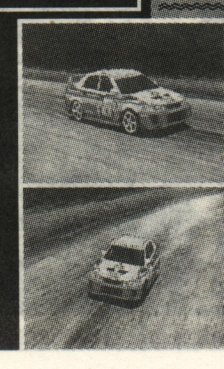
SUBARU(富士) 驱动方式:4WD(四轮驱动)

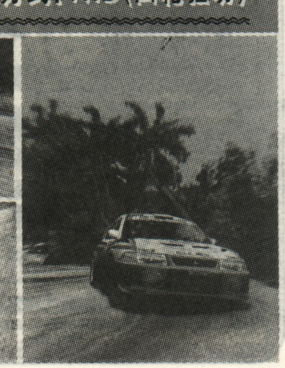
是培养拉力车手用的入门车辆，但实际比赛也有好的成绩，本车的发动机有独特的声音。



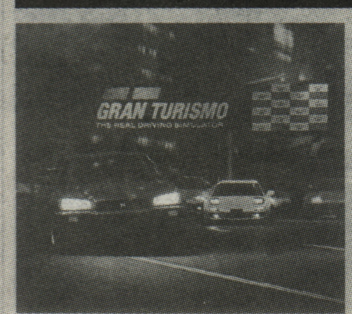
MITSUBISHI(三菱) 驱动方式:4WD(四轮驱动)

发动机、马力、车体、附着力等各性能都很高的拉力用车，现在正开发新车型。





"GT赛车2"中预定出场的车辆介绍



这里介绍的都是最新出场或加强过的车辆，除了比较常见的日本制造的比赛及日常用车外，还有欧美厂商制造的运动类车型等。

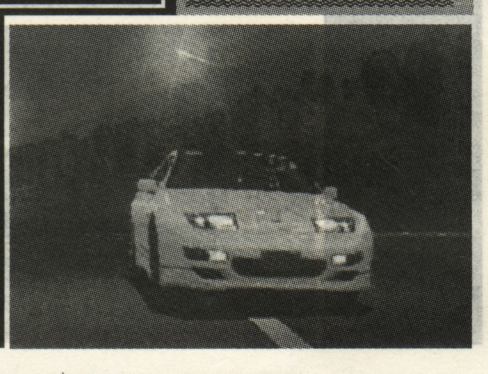
PEUGEOT(标志) 驱动方式:FF(前轮驱动)

由著名汽车设计者设计，被认为是现今车体最美的车辆之一。



NISSAN(尼桑) 驱动方式:FR(后轮驱动)

主发动机在后面的フェアレディZ，改变了车的前半部，提升了冷却性能。



NISSAN(尼桑) 驱动方式:4WD(四轮驱动)

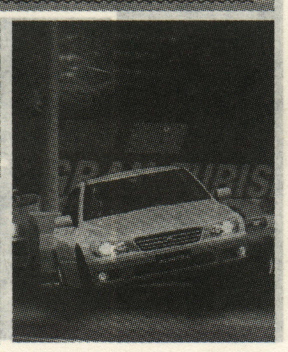
市场上销售也可做为赛车，性能很全面，可以说是销售中的最高等运动车。



TOYOTA(丰田) 驱动方式:FR(后轮驱动)

在98年被认为是CAR OF THE YEAR的运动车，现在的人气度可算是很高了。





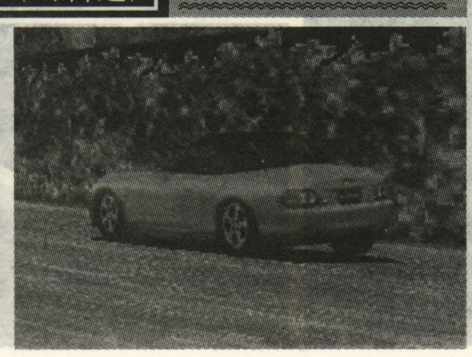
SUBARU(富士) 驱动方式:4WD(四轮驱动)

在货车类中比较有名，因而被收录在这个游戏中。



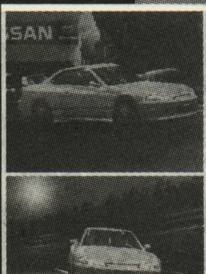
MAZDA(马自达) 驱动方式:FR(后轮驱动)

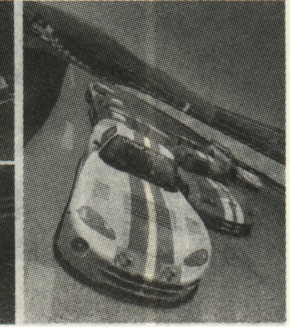
通过改变型号，对前灯等处进行了修改。



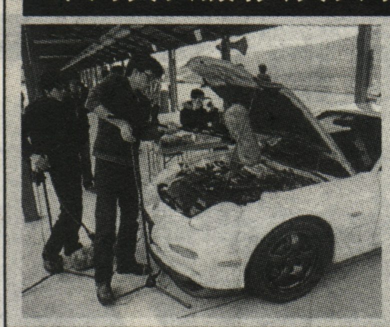
NISSAN(尼桑) 驱动方式:FR(后轮驱动)

通过型号改变，提升了引擎力，车体变简练，比赛性能也提高了许多。

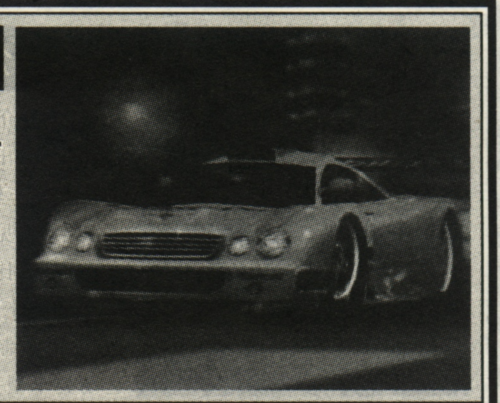




采用真实摄影、真实录音的"GT 赛车 2"



在 4 月中，"GT 赛车 2"的制作小组上现场专门摄制了 GT 赛车在跑道上行驶的镜头，另外，录音人员对赛车的引擎声、排气声、轮胎摩擦地面的声音以及比赛中赛车可能出现的一切声音都在现场进行了录制，以便使游戏的真实感更强。



HONDA(本田)　驱动方式：FF（前轮驱动）

搭载了本田引以自豪的 DOHC V-TEC 发动机，十分受年轻人的欢迎。



MITSUBISHI(三菱)　驱动方式：4WD（四轮驱动）

是三菱处于全盛时期制造的运动车。拥有众多爱好者，对主发动机进行了调整，提升了车的性能。



NISSAN(尼桑)　驱动方式：FR（后轮驱动）

为参加 24 小时耐力赛而制造出的赛车，备有齐备的完全设施



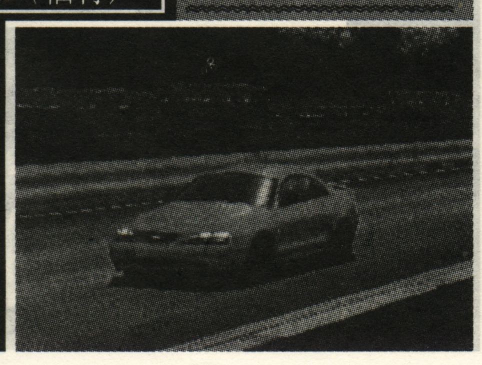
HONDA(本田)　驱动方式：FF、4WD

为对抗铃木的卡车 R 而推出的轻型车，在女性中很有人气，搭载环保的本田 LEV 发动机



FORD(福特)　驱动方式：FR（后轮驱动）

与传统美国车的耗油量大完全不同，是种优秀的运动车



DAIHATSU(大发)　驱动方式：FF、4WB

给人宇宙人的脸的印象的实用车，发售后十分受欢迎，据说丰田也要发售同样的产品



NEO ATLAS Ⅱ 新阿特拉斯Ⅱ

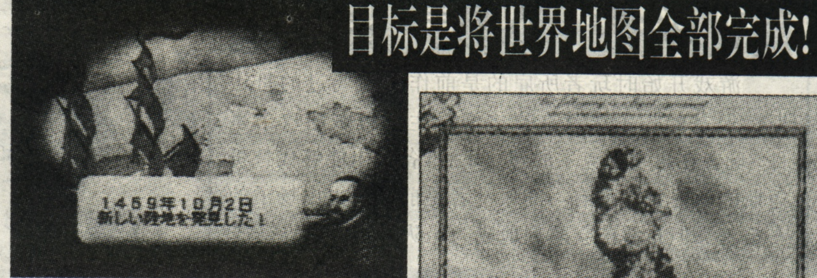


PS
厂商:ARTDINK 媒体:CD-ROM
类型:SLG 发售日:1999年8月26日
责编/E·T

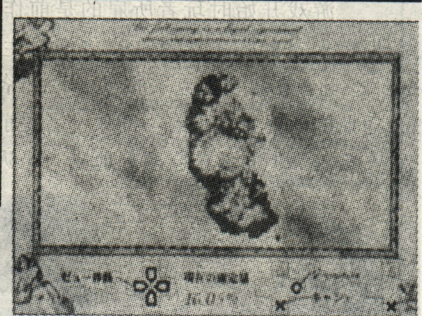
再次进行完成世界地图的探求之旅

风格炯异以接受国王命令并且完成世界地图的模拟游戏"NEO ATLAS"的续篇要出场了，舞台和前作同样，是揭开大航海时代之幕的15世纪的葡萄牙。玩者做为里斯本的商人，要雇船长并组成船队，在他们报告的基础上作出世界地图。

基本的游戏系统并无大变化。"Ⅱ"中的事件和世界中潜藏的谜在前作的基础上又追加了许多，可以展开比前作更加戏剧性的故事。

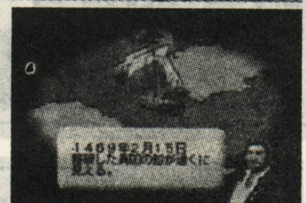


▲受到雇佣后的你要集结远航船队，并且要招募水手等船员，还要为船只购买武器和必要的食物。



组成船队探险





以船长为中心组成的船团，将按指示的路线航海，并向玩者报告结果，如相信报告，成果就会表现在地图上，反之则要重新冒险。

贸易资金积累





探险用的资金，可由国王援助或通过都市间的贸易，在贸易中可以利用两个地区价格的差别来积攒资金，只要有钱就可组成无所畏惧的强大船队。

财宝遗迹发现



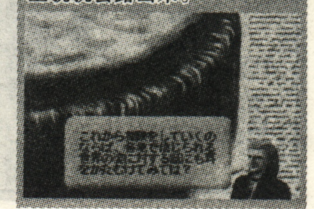
探险中发现的新大陆中，藏有不思议的生物和遗迹，在遗迹中很可能有价值连城的宝物，这些发现会提升你在世界中的知名度。

解开世界之谜

在发现的遗迹派遣船长，就可得知各地留有的传说或情报。解开这些谜也是本次作品的目的之一。"Ⅱ"以前作更加精彩，还备有各种事件。

世界之边际

这个世界的边际是什么样子?是当时人们想像的那样吗?玩者完成世界地图之时，全貌就会露出来。



多种新机能＋戏剧性剧情

“NEO ATLAS”系列的魅力不仅仅是模拟色彩浓厚的游戏内容，而是众多有个性的船长展开的事。“Ⅱ”中对世界地图完成前的剧情加以全面强化。船长成为朋友和船长之间的人际关系，被戏剧性的描写出来。

本页介绍的是游戏开始处的哥迈斯船长遇难事件。其中有两个是“Ⅱ”中追加的新机能。





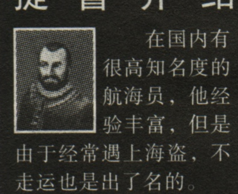
游戏开始时的故事
哥迈斯提督遇难

游戏开始时玩者所雇的是前作中出场过的哥迈斯。但是船长不久就在岚之海发生了海贼船攻击事件。玩者在执事米克尔的建议下，准备找出能够代替哥迈斯的新提督，最有力的候补者是前作中也出场了的布雷茨。但布雷茨会顺利地成为船队的新提督吗？

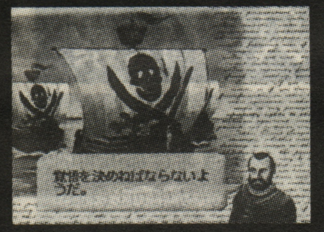




提督介绍



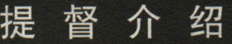
在国内有很高知名度的航海员，他经验丰富，但是由于经常遇上海盗，不走运也是出了名的。





布雷茨正在寻找称为“阿尔马克斯特”的阿拉伯语写的天文书，并且是寻找哥迈斯之前就已在找天文书了，布雷茨能成为同伴吗？哥迈斯是否真得还生存于世吗？一切在游戏中自有答案。





发现新大陆

提督介绍



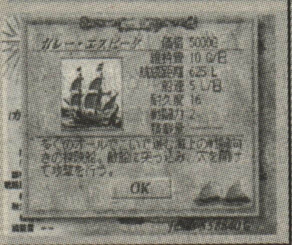
以优异成绩在某大学毕业的高材生弗朗西斯科·布雷茨，在游戏中他经常会说出一些令人震惊的话。



新机能 使用的船因系统而异

“Ⅱ”的船变为按速度和战斗力等系统进化的方式，不同的系统中的船都有各自的特征，玩者可在探险用、战斗用、运输用等航海目的的船只中进行选择。

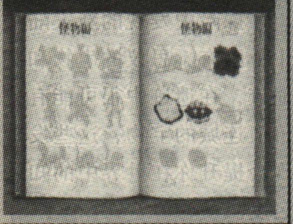




新机能 完成博物图鉴

已经发现的怪物和遗迹可在图鉴机能中阅览，随着这些发现的增加，博物馆中能够检索到的资料会逐渐增加，完成一遍游戏后可能不会将图鉴中的事物找齐，那就在第2次游戏中继续努力吧！







SYPHON FILTER
细菌兵器



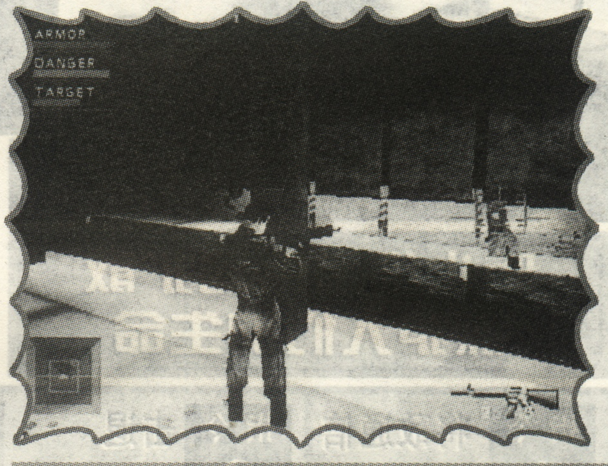
PS　厂商:SCEA　媒体:CD-ROM
类型:ACT　发售日:1999年8月

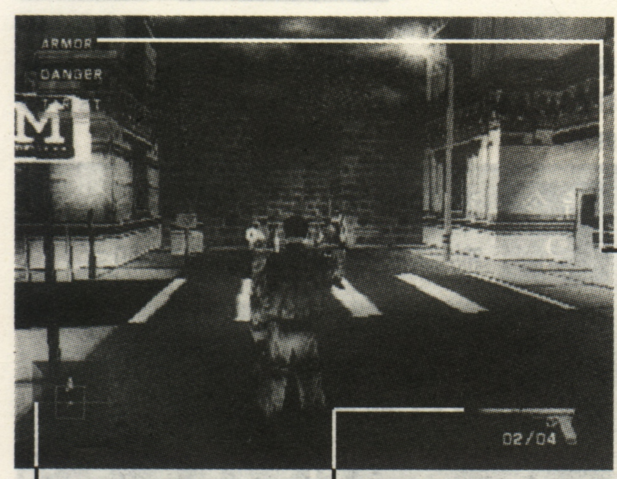
责编/E·T

使用各种武器消灭恐怖分子

用具有消声装置的手枪、破坏力超群的手榴弹，带红外瞄准器的狙击来复枪等武器，来打倒恐怖分子的3D动作游戏"SUPHON FILTER"。

玩者做为美合众国军的第2分队中尉罗坎，要阻止企图用强力细菌武器"SUPHON FILTER"征服人类的恐怖分子。在枪林弹雨中，你能平安完成任务吗?





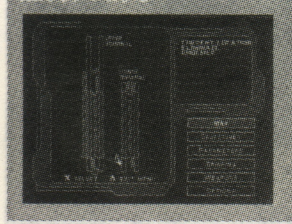
耐久度·危险度



每次受攻击就会减少，如"ARMOR"变为0时就会切换至"HEALTH"。如这个槽也变为0，罗坎就会力尽。如罗坎被敌人发现，"DANGER"槽会上升。

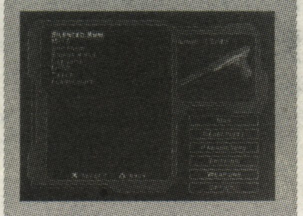
雷达

表示罗坎周围的状况，敌人出现后表示出绿色的点，发现罗坎的敌为表示为红色的点，可拾到的武器和弹药等道具用□表示出来。

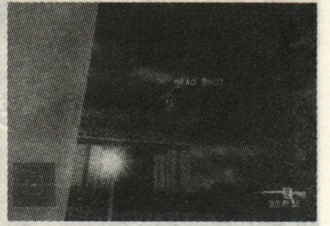


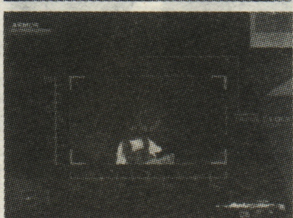
武器和弹药

表示罗坎持有的武器和子弹数，在填弹的武器，右侧是此外还有的子弹数，左侧是填入的子弹数。战斗中要注意子弹数量。









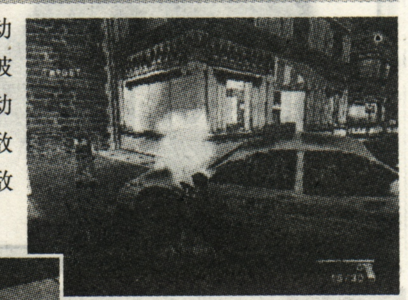
自动瞄准: 在锁敌范围内，可以令武器自动瞄准敌人。

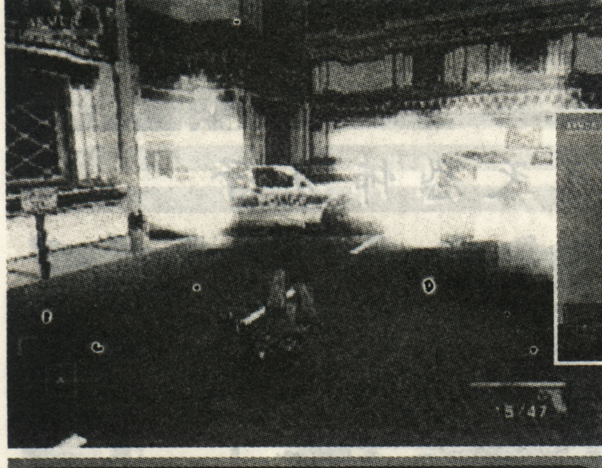
手动瞄准: 用手柄来调整，瞄准敌人头部，一击毙命。

镜头瞄准: 用狙击来福枪上的瞄准器可在远处射击。

熟练地掌握动作技巧是生存的保障

要完成各种任务，除掌握丰富的武器之外，还必须充分利用罗坎的多种动作。发挥出细致描绘的3D舞台的特性，有时可藏在角落中瞄准敌人，有时要打破玻璃进入建筑内部，必须尽快解决掉敌人。以下是对罗坎动作的介绍。匀坎的动作有时也会引起敌人的注意，要小心敌人发动突然攻击。



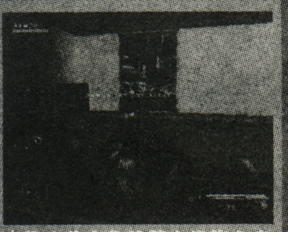


▲将视线内的敌人尽快击毙，可以使生命得以保障。

防止细菌兵器扩散 保护人们的生命

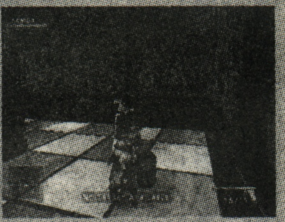
要防止细菌武器的污染，罗坎得完成各种各样的任务，从燃烧的街角，到饭店、银行、地铁，全20个舞台上有13种指信。下面公开5种指令。手中握着汗，仔细看看这些3D舞台。

指令1 将敌通信装置破坏



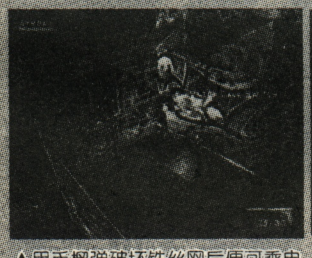
▲找出敌方的情报人员将之击倒，并同时破坏敌方的通信装置。

指令2 击退恐怖分子



▲在搜索的路上会碰到很多恐怖分子的拦截，要利用有限的武器将他们一一击倒。

指令3 潜入地下铁中 破坏恐怖分子设下的机关



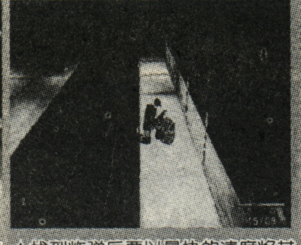
▲用手榴弹破坏铁丝网后便可乘电梯来到地下铁。

▲用微型手电做为照明工具，将机关一一拆除。

指令4 仔细寻找 拆除敌人安置的定时炸弹

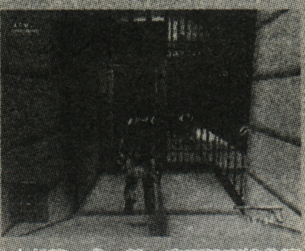


▲在地下铁中探索，目的是找到敌人留下的定时炸弹。

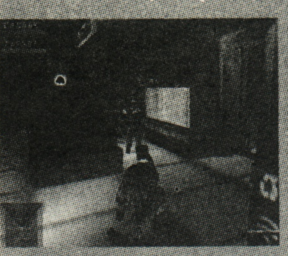


▲找到炸弹后要以最快的速度将其拆除。

指令5 继续搜索 与恐怖份子BOSS决斗



▲争取一分一秒，来到地下铁的深处找到敌人BOSS。



▲与敌BOSS战斗时最好使用自动瞄准射击。



TOMBA THE WILD ADVENTURES
TOMBA世界冒险



PS 厂商:WHOPEE 媒体:CD-ROM
类型:ACT 发售日:1999年秋

责编/E·T

野生小子TOMBA归来了!!

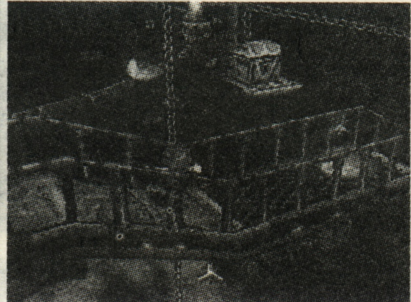
野生小子TOMBA

以奇特的设定而受到欢迎的动作游戏"OH! TOMBA"的第2作就要出场了,由3D表现出的色彩丰富的地图,以及TOMBA行动的轻快都超过了前作,敌人延续了前作,是具有魔力的恶魔猪军团,当然也有许多TOMBA的仲间人物出场,要在解开许多谜的同时展开冒险之旅。

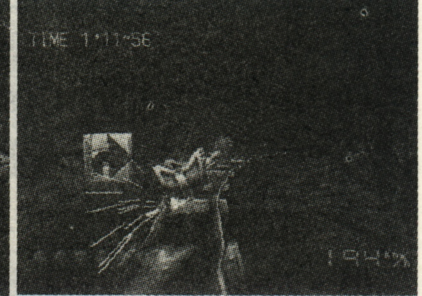




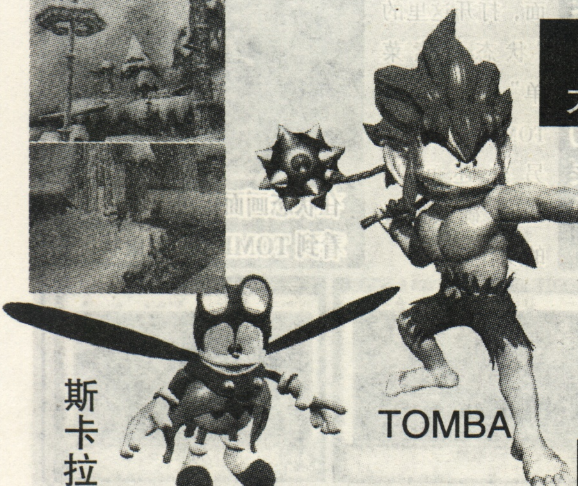
▲游戏中登场的人物风格独特,在TOMBA的冒险中他们会提供很大的帮助。



▲在细长的走道中奔跑,由于不时地会有障碍物或敌人出现,因此要小心!



▲乘坐轨道车行走的一关,玩者要利用TOMBA的体重来控制车的行驶方向。



TOMBA 大战魔兽军团

魔兽军团

斯卡拉

TOMBA

TOMBA誓将魔兽军团歼灭

STORY

在满是绿色的世界自由生活的TOMBA,他曾与拥有各种魔力并企图统治世界的魔猪军团战斗,并取得了胜利。虽然村子又恢复了和平,但魔猪们又在蠢蠢欲动了。TOMBA为了寻找不知去向的女友,与斯卡拉一同去冒险……

轻快的动作和众多的谜题

TOMBA 的动作很有趣。跳跃或使用武器等操作十分简单，所以没玩过前作的人也可放心，故事进行中还必须解开各种事件，其数量有 100 多种。

虽然游戏的规则很容易掌握，但是 TOMBA 的跳跃动作却十分丰富，在不同环境下采用不同的跳跃方法是游戏的关键。

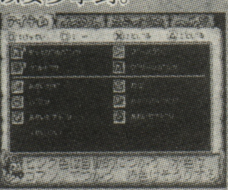




在狭窄的管道上行走十分危险！下面是足以致命的浓热岩浆！

得到道具

故事进行中，TOMBA 会得到许多道具。道具中有的到达特定场所会自动使用，有的可自己随便使用。有许多是冒险中必不可少的，所以要多拿到。





事件发生

受到别人的委托，或是帮助困难的动物，做为游戏的一部分，会有丰富的事件和各类型的谜题出现，用头脑或身体，试试全部解开吧。



与村民积极对话以便得到新情报

TOMBA！勇往直前吧！

开始处，具有蝙蝠翅膀的怪物会干扰 TOMBA 的前进，可跳起来咬他，或是用铁球来收拾它。此外流水快的水路和瀑布也有危险，要动动脑子再前进。



▲利用回力标攻击飞行的敌人。





利用身体旋转的力量可以让 TOMBA 飞出很远



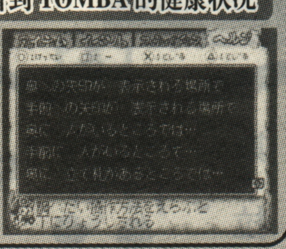
TOMBA 从瀑布上面跳下能否抓住突出的木棒，这需要玩者有很高的技术。

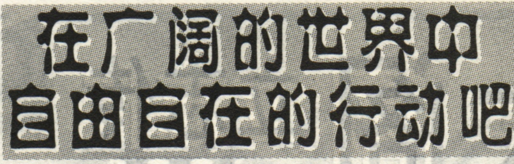
状态和帮助菜单

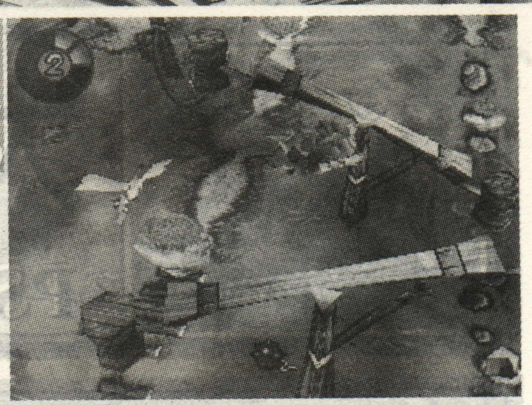
按 △ 键就可呼出菜单画面，打开这里的“状态检索菜单”，就可了解 TOMBA 的状态，另外还可用 HELP 确认做过的动作。



在状态画面上可以清楚地看到 TOMBA 的健康状况



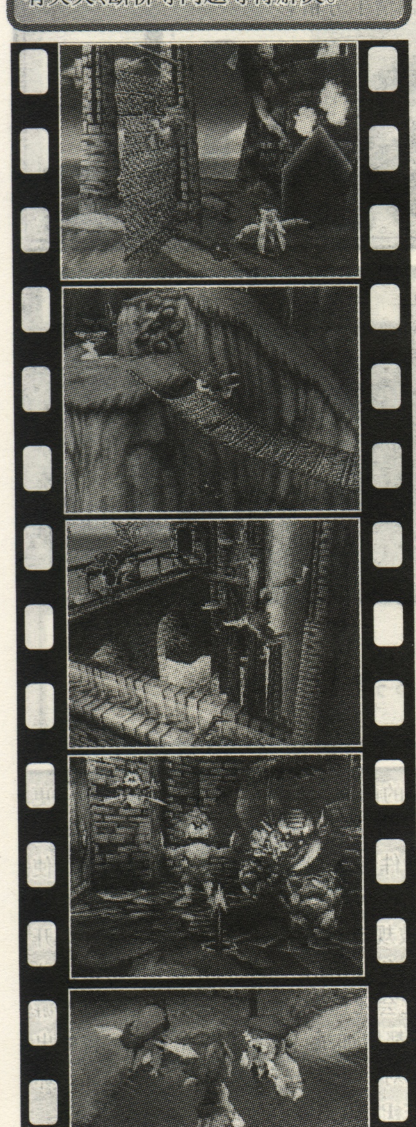


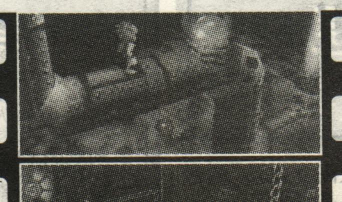


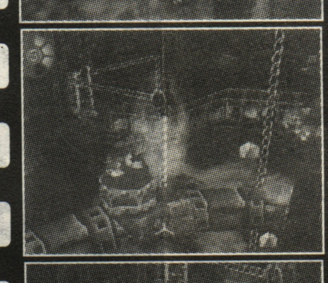
下面介绍开始阶段的冒险。本游戏中，一个地区被分为几个部分，过关了的部分或地区还可再回来探索，回到曾到过的地点也许还会有新的发现。开始时用处不明的道具，随着故事的发展就可知道使用方法了。

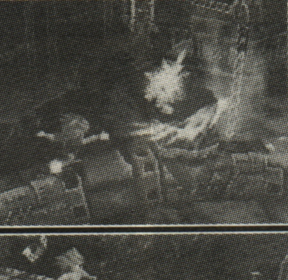
区域1 从海边开始

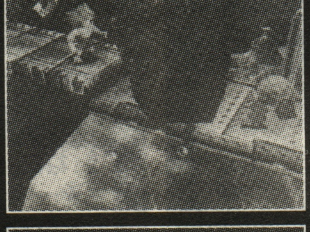
TOMBA冒险是在此开始的。表面上是一个安定的海边小村，但也有失火、断桥等问题等待解决。











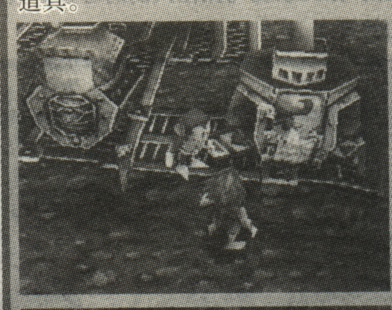


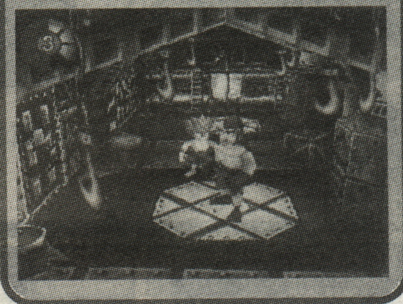
区域2 地中的大矿山

从1地区离开隧道的TOMBA，来到了地下的大矿脉。矿山工作的人们会来与TOMBA交谈。后面这个地区是"熔岩地带"。地底沸腾的岩浆很有迫力呀。

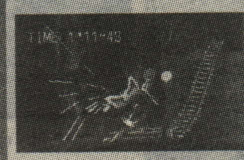
接下来的目标是……？

区域2往下的部分是"炭坑之町"。魔猪在这儿施了魔法，使人们因不能工作而叹息。为了解决问题，要仔细听听人们的谈话，并解决每一个事件。这里还会发生与女友相关的事件。也许还有可打倒魔猪的道具。





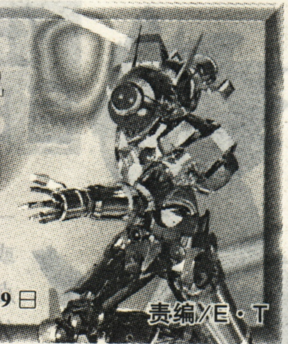
挑战轨道滑车



使用某个道具，可从熔岩地带的卡车乘所乘上卡车。操纵速度极快的卡车，可收集分散的7个奖章，是令玩者与电脑争时间的比赛。



太阁立志传III



PS

厂商:光荣　媒体:CD-ROM

类型:S·RPG　发售日:1999年8月19日

责编/E·T

一介足轻梦想 统一天下的故事

充分体会一个成长过程的模拟RPG"太阁立志传"的最新作在PS上出现了。玩者做为织田家下属的年轻的木下藤吉郎，要完成主君下达的各种各样任务，他要运用处世之术提高身份，并达到统一天下的目标。本回导入了体现人望数值的"派阀系统"。抓住人们的心并扩大自己的派阀，将是成功的要点。







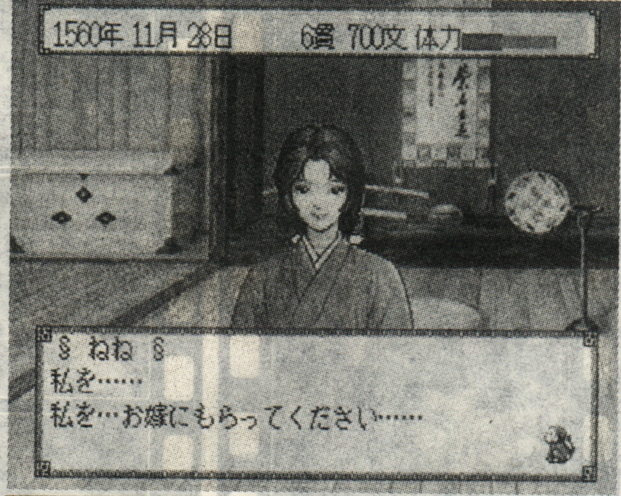


在"Ⅲ"中町的建设需要一定的技术力，技术力越高町的建设度就越高。在战斗时军队受地形的影响会改变他们的作战能力。

天下名武将的故事 特别篇

本游戏除了秀吉的本篇外，还备有柴田胜家的养子这一虚构人物的特殊剧情。通过这段情节，还可体会到艉吉篇中没有的柴田家眼中的差斗争。这处加入大量历史因素的剧情十分精彩。





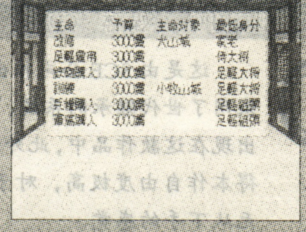
PC版"太阁Ⅲ"的画面比前两代更为精彩，地图也更加细致。游戏进行中所发生的事件比较频繁，但大都附合史实(除了副篇)。事件有大有小，但很少有通过选项可使游戏产生分枝的地方，也就是说游戏的自由度不高。游戏发展的大致情节已被规定好，而且又没有了二代中离开主家或反叛的功能。象武田信玄、毛利元就、上杉谦信这样的风云人物很快就会死掉，不能不说是遗憾。不过本游戏的城、町以及武将都增加了许多，还有许多非武将的出场人物。此外游戏的对话也十分有趣，总之这是一部好坏参半的作品。但愿在PS版中能有所改进。

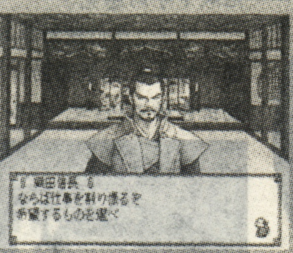
以天下为目标 是年轻人的远大志向

游戏开始时，织田家内存在柴田胜家派、佐久间信盛派、丹波长秀派、林胜通派4大派阀。玩者的家臣只有弟弟小一郎。赠送礼品或用茶会可亲近武将，用各种方式吸收武将扩大派阀，令木下藤吉郎有机会与其他大名一争长短。下面介绍几种情况。

主命

按照玩者的身份，主命的内容也不同。足轻时期大多是兵粮买卖或情报调查等杂役，但有效的工作可升到家老或城主，这时就会在他国攻略和朝庭工作等高级工作了。由于身份提高了，因此就会有可关的薪水，这样有了足够的金钱就可以发展自己的势力了。



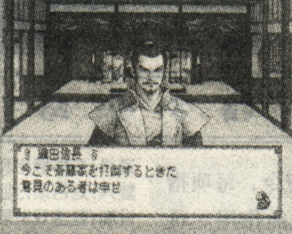


如图所示，木下藤吉郎在接受了织田信长委派的任务后，一定要在规定的时间内完成，才能获得很高的评价，而功勋值的积攒是提高身份的重要途径。

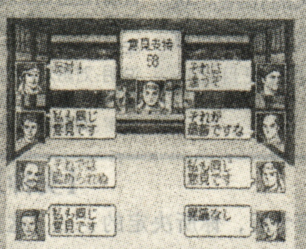


评定

本游戏中，派阀越大提升的速度就越快，派阀的大小将会展开史实中没有的原创故事，展开何种故事则要看玩者的本领了。







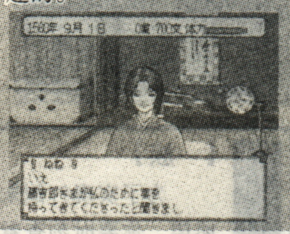
战斗

游戏中的野战有阵形，而攻城战则有火城、水攻等特殊攻击。为了在主君命令的战斗中取胜，就应练习战略。



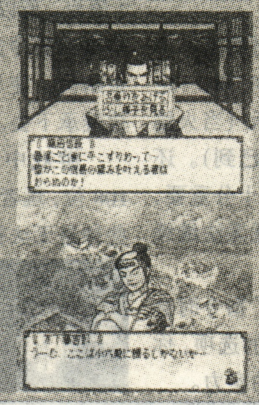
恋爱

暗中支持秀吉并做为取得天下的原动力，是名叫“ねね”并与秀吉结婚的女子。与ねね的会话是很有趣的。



基于史实的事件

故事按史实进行中，秀吉人生最大转机的本能寺之变等，史实中有名的场面也将展开。做玩者派阀的大小会引发情节的分岐，有时则会展开原创的情节，这里介绍的是秀吉奇迹般完成筑城的“墨俣一夜”事件。

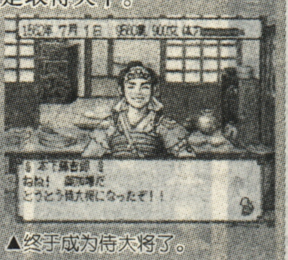




日本战国史上著名的事件“墨俣一夜”

出世

随着完成主命得到信赖度和派阀的扩大，就可以提升身份了。最终的目标是取得天下。



▲终于成为侍大将了。



越过我的尸体

(又名:降鬼一族)

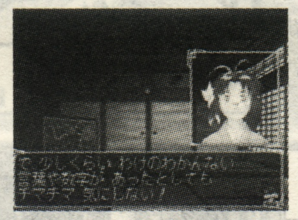
机种:PS　厂商:SCE　类型:RPG　媒体:CD-ROM　发售日:6月17日

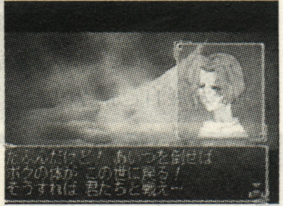
重点攻略



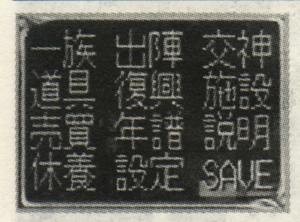
这是由SCE公司推出的一款与众不同的RPG,它采用了世代继承的系统,“绝种”、“交神”等全新的设定出现在这款作品中,此外还加入了大量其它要素,这使得本作自由度极高,对于初次接触它的玩家恐怕会有无从下手的感觉。

下面,我们便对这款作品的基本系统进行分析,希望会给各位提供帮助。“越过我的尸体”可以说是近期最出色的RPG之一,如果错过实在是莫大的遗憾!





游戏中的主要指令介绍!



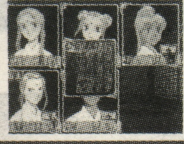
本游戏中共有12项基本指令,每项指令对游戏的进行都会起到极大的作用。玩者在安排时间上也要考虑到这些指令的意义,积极进行调整,这样才能尽快使自己一族强大起来。

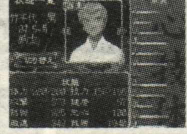
道具:选择携带和库藏的道具,并进行整理。
复兴:对各项行业进行恢复,需大量金钱。
设施:随游戏发展,会有多种店铺出现。
买卖:购买需要的装备和道具。
年谱:查看各年所发生的事件。
说明:对游戏内容的交代。
修养:也就是休息,会消耗一个月时间。
设定:调整各项设定。　SAVE:记录游戏进度。

主要使用的三项指令

【一族】

为了实现打倒朱点童子的最终愿望,你要时刻查看自己你想知道的状态情报。在这里你还可以进行“出击准备”,为角色装备适合的武器和防具,这可以说是每次作战前的最重要一环。在“个人情报”中你可以查看所有成员的个人状态,选择其中最强的和最有培养前途的成员出战将是游戏中的关键所在。此外,“道具选别”、“最强装备”和“配置变更”也要根据情况经常使用。





【出阵】

选择这一指令后,你所决定的成员便会向恶鬼居住的巢穴进发。在你所居住的都城四周散布着许多迷宫,玩者可以随自己的喜好选择进宫的顺序。

注意,每次讨伐的时间是一个月。玩者在迷宫中行走的时候,一定要注意左上角的时间表示(当火焰完全熄灭时,就表示时间已到)。还有角色的“健康”数值也十分重要,当健康变为0时,角色就无法继续行动了。

有时,在选择“出阵”指令时会多出“讨伐队选考试合”的选项,你也可借此考验一下自己的实力。

【交神】

这是本作中最大的独创系统,也就是与神结合生下子孙。

由于主角一族受到朱点童子的诅咒,因此每一代人都无法活过2周岁。所以,在其有生之年一定要与供奉的神灵结合,这样便可以传宗结代,使与朱点童子的战斗一代代继承下去。

游戏中供玩者选择的神共有108位,玩者可随意选择,但初期有些神是无法找到的!





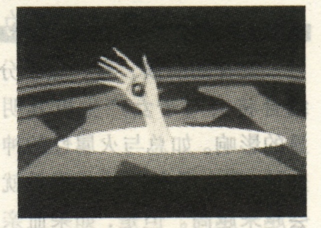


LESSON 1「基础中的基础」



游戏开始前

在游戏开始前，玩者会面临“あっさり”、“しっかり”、“じっくり”、“どっぷり”四种模式的选择。实际上，这是在决定游戏的难易度，四种模式所获得的经验值、敌人的体力、体人所持金钱的数值都不相同。最简单的是“あっさり”，如果选择这个模式，你可获得的经验值和金钱将是“どっぷり”模式的两倍以上。但需要注意的是，简单的模式所遇到的特殊事件会相应减少，只有在最难的模式中才可以玩齐整个游戏。到底选择哪个模式进行游戏，玩者可随自己的喜好进行选择。





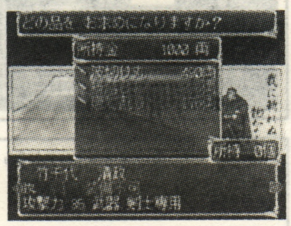
LESSON 2「弱小中求生存」



游戏开始时

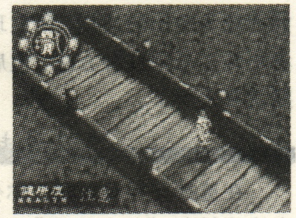
投资对游戏进行十分有利！

游戏刚刚开始时，都城由于遭到鬼的破坏而处于荒废状态。将破坏的都城复兴是一族最重要的使命之一，当讨伐鬼族获得金钱之后，就可以将其投资到复兴事业上。随着游戏的进展，商店中出售的商品会逐渐增多，同时还会有新的商店出现。



“出击”！尽快训练一族成员！

刚开始时，玩者可以从“相翼院”、“鸟居千万宫”、“九重楼”三个迷宫中任选一个进入。其中“相翼院”结构简单，敌人也较弱，是初期提高等级必去的地方。每次进入时，不必走得太远，同时注意最好不要按 × 键加速快行，因为这样会使体力减少，健康度下降。



“选考试合”必要参加！

每年的3月或8月，会召开“朱点童子公式讨伐队选考试合”。这是玩家必须参加的比赛，只要你能取得优胜的成绩便可以获得大量的奖金，这是初期最快获得战胜点和奉纳点的方法。但是，由于初期我方战斗力较弱，所以在人员配备上要多下功夫。



注意收集迷宫中的宝箱！

游戏初期商店中所出售的装备和道具都是比较弱的，我方又缺乏金钱，所以在此浪费实在可惜。玩者不妨多利用在迷宫中探索的机会，尽量开启各处的宝箱，取得其中的道具。这里面有许多是商店中买不到的，对提高一族的实力将起到至关重要的作用。



利用“交神”来增加人数！

利用“交神”的指令，可以和神结合生下子女、传宗接代。但是，交神仪式是需要奉纳点的，这些奉纳点是在战斗后才能获得(类似于经验值)，打倒越强的鬼，获得的奉纳战会越高。交神时，能力高的神往往需要更多的奉纳点，这在游戏初期是无法实现的，所以玩者应先选择一些较低等级的神作为交神的对象。在仪式实行两个月后，子女便会出生。玩者此时可给子女选择名字及职业。

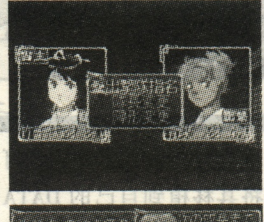


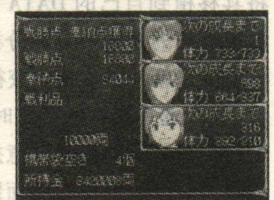


训练年轻的战士！

刚生下来的子女是不能马上出阵战斗的，玩者应对其进行训练，使他们能够变得尽可能的强。子女的职业如果与父母相同，那么他们将可以继承父母所拥有的奥义。

当子女初步成长起来后，玩者可以将他们编入出阵队伍，在实战中提高其等级并使其悟得更多的奥义和魔法。年轻的战士因体力较低，所以在迷宫中其健康值会迅速减少，玩者对这一点应多加注意。







LESSON 3「发展中的要点」

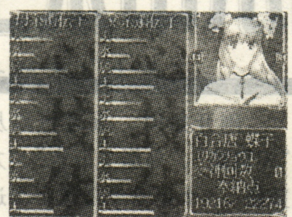
游戏的中盘



"交神"中的注意事项!

交神的时候，有一点十分重要，那就是与同系统的神结合将会对子女产生极其明显的影响。如总与火属性的神交神，那么子女"火"的素质就会越来越高。但是，如果血亲关系太深，则很有可能会生出综合素质较弱的孩子。在本游戏中的序盘～中盘时，因为与同系统的神交神对子女的寿命没有影响，而且还能培养出能力较为突出的后代，所以玩者不妨多采用这种方法，但后期就要少用了。





与同一个神交神

"血浓于水"，对于这句话你可以通过与同一个神交神充分体会出来。就像培养赛马一样，过份地重复只会使后代逐渐变弱。在本游戏中，如果只与同一个神交神，那么到终盘时便只能与特定的神交神，这样就会处于一种十分不利的状况。



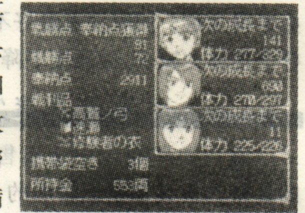
与同系统的神交神

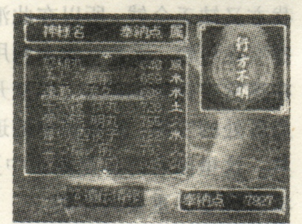
与同系统的神交神是使属性与素质强化的最直接的手段，在序盘和中盘的时间，这种交神方法玩者应该多加利用，这样一族中就会出现在某方面极有特长的子女。他们将为一族的发展打下坚实的基础。注意，此种方法在游戏接近尾声时就要少用了。



解放被封印的神!

在选择交神对象时，你会发现神总共有108位，但是有许多神却"行方不明"。其实，这些神都被一族的死对头朱点童子封印了。玩者必须四处寻找，将他们从封印中解放出来，这样才可获得他们的帮助。除此之外，有些神是要满足特殊条件才可找到的，所以玩者在进行游戏时也应多多听取这方面的情报。108位神各有所长，也各有所短，只有将其集齐，才可综合吸收其各项长处，使后代变得更强。













令被封印的神复活的方法

●打倒一定数量的敌人

这是通过战斗就可以实现的条件，玩者只需要打倒一定数量的敌人，就可以令相应的神复活。

●让特定神的子女在队伍中

与特定的神交神后，令其子女加入队伍，这样在与被封印了的该神战斗后，就可令其复活。如"风间慎平"的子女。

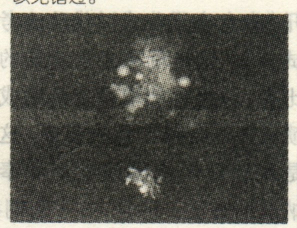
●在特定的时间内打倒敌人

进入迷宫之后，画面左上方会有时间表示，玩者只有在特定的时间内结束战斗，才能令被封印的神复活。



●装备或修得特定的道具或术

有一些带有神的名字的术及武器防具，如果玩者装备了这些的话，在战斗后即可令所对应的被封印的神复活。在获得新的术及装备的时候，你应对其名称多加注意，以免错过。



●解开特定封印，使特定的神复活

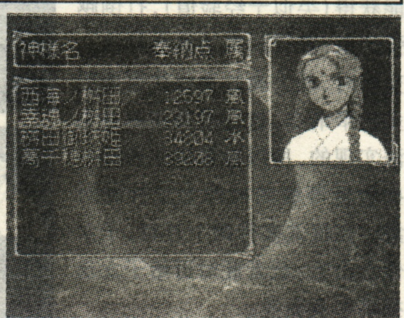
从イツ花所提供的情报中，玩者有时会听到某个神与另一个神关系密切的消息。在此情况下，只要玩者解放了其中的一个神，那么就能使相对应的神同时复活。究竟解放哪一个神，玩者可自行决定。

养子与分社

利用记忆卡，玩者可以得到其他人所培育的角色，并将其移植到自己的DATA中。移植过来的角色就是养子，移植过来的神则被称为分社，养子与分社的作用在于可为一族带来新鲜的血液，获得崭新的力量。由于长时间的游戏，你在选择交神的对象时，可能喜好已经有所偏差，而养子与分社将会给你带来意想不到的效果。此外，移植过来的数据对原数据没有负面影响，你大可放心。









LESSON 4「向着胜利进发」

游戏的终盘



"交神"要注意平衡性!

游戏已进入终盘，此时要点应放在平衡性上。尽量与更多的神结合，这样才能使子女的能力全面上升。这样在后期的战斗中，角色便可以发挥出更强的实力。



有效利用各种道具!

随着各项设施的发展，商店中会出售珍贵的物品。道具屋中有恢复 HP 及健康数值的道具，这是每次出击必须携带的。此外，"汉方药屋"中的补品也可恢复身体状况。



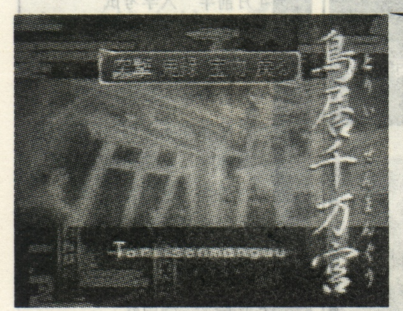
完全制霸各地的迷宫!

本游戏的最终目的是打倒朱点童子，因此对各地迷宫的讨伐将是必不可少的环节。各地的迷宫有着不同的特点，但只要是熟悉 RPG 的朋友应该会感觉到相当轻松。迷宫中的敌人是可以看到的，不想战斗时你可以迅速绕开。此外，游戏中准备了令敌人回避的道具，还有可以查看迷宫构造的道具，这在讨伐迷宫时你都可尽量使用。在菜单中，有着"归还"的选项，选择后将可回到都城。再有当一个月的时间用尽时，玩者将可对继续讨伐或归还加以选择。



相翼院

这个迷宫的结构十分简单，玩者应尽量收集一路上的道具。当通过第一部分后，将可进入"天女的小宫"。本殿敌人较强，要小心。



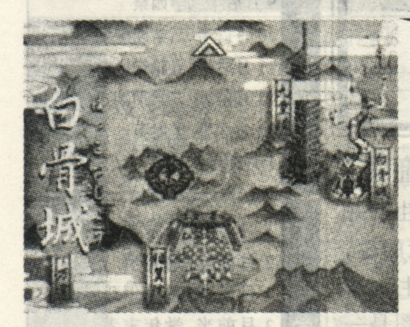
鸟居千万宫

迷宫中有四色的门，玩者可根据春(3~5月)为赤、夏(6~8月)为绿、秋(9~11月)为黄、冬(12~2月)为蓝的顺序进入其内部。



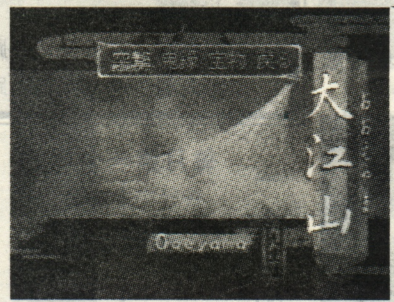
九重楼

拥有两条分支路线的迷宫，虽结构并不复杂，但一路上敌人十分众多，为了节省时间，玩者可视情况避免不必要的战斗。



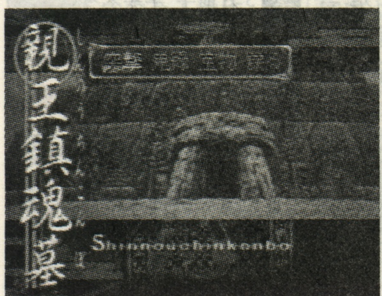
白骨城

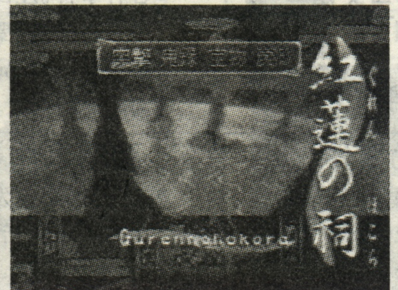
这是每年夏季6~8月才会出现的迷宫，在此你只要一直向深处进发就可以了，但路上的敌人会不断纠缠，一定要注意才行。



大江山

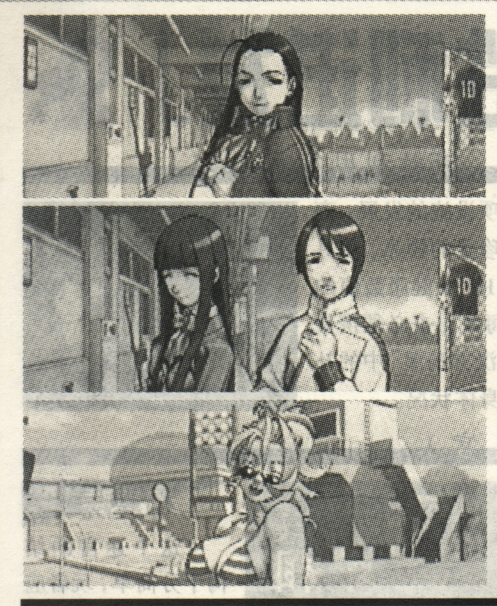
每年11月和12月时，大江山的门便会打开。这里被称为朱点童子的大本营，一路上你将会遇到许多强力的鬼怪，而 BOSS 也很难对付。







在攻陷大江山之后，游戏便进入了战斗的最后阶段，向着胜利，努力吧!





机种:PS　厂商:CAPCOM
类型:对战 ACT　媒体:CD-ROM

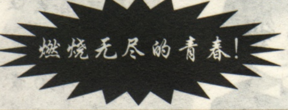
热血青春日记的全部流程介绍

与前作的故事模式基本相同,玩过前作的朋友就没有必要阅读本页的介绍了。



玩者将进入出场人物所属学校,过上一年的学校生活,有模拟和原创人物创造的育成因素,通过与人物间的好感度上升,还可玩出恋爱情节。





愿书的制作

愿书中有"好きな言叶"的选项,根据选择语言的组合,可决定编辑人物为 CPU 时的性格。

1. 均衡型　极普通的性格
2. 速攻型　前半期进行超级攻击
3. 逆转型　后半期进行超级攻击
4. 重视攻击　从头至尾都进行超级攻击,几乎不防守
5. 等待和重视防御　自己几乎不主动攻击,防守和躲避后才攻击
6. 近距离型　时常保持近距离进行战斗
7. 远距离型　时常保持远距离进行战斗

一个月的流程

每月第一个周三
｜活动
强制事件
｜活动
第二个周三
｜
强制事件

(CLUB 事件 / 移动事件)

一个月的流程

1 年学校生活并不是一天一天的过,要是每月发生 4 次各种事件。左图是一个月的简表。要利用事件锻炼自己,加深与朋友的交流。

学期	时间	事件
一学期	4月前半	入学考试
	4月前半	入学式/入部事件
	4月后半	春天远足
	5月后半	一学期中期考试
	6月前半	太P战(体育祭)
	7月前半	一学期期末考试
	8月前半	临海合宿
	8月后半	泳池&夏祭
二学期	9月前半	俱乐部变更
	9月后半	学园祭
	10月后半	二学期中期考试
	11月后半	五轮祭(体育祭)
	12月前半	二学期期末考试
	12月后半	圣诞节
	1月前半	初诣
三学期	1月前半	俱乐部变更
	2月前半	情人节
	2月后半	冬期俱乐部事件
	3月前半	学年末考试
	3月前半	情人节还礼
	3月后半	进级考试
	3月后半	终业式

CLUB 事件

玩者可进入喜欢的俱乐部,自主进行锻炼,也会发生特殊事件。

移动事件

选择校内可移动的场所,会与ジヤス学校人物发生事件,人物为固定出现。

强制事件

特定时期必定发生和事件,主要为校内活动,也有迷你游戏出场。

突发事件

除左侧的事件外,也有突然发生的事件,与好感度和参数相关。

游戏中有关于格斗角色作成的介绍

关于编辑人物

本游戏一直有一个极为吸引玩家的设定，就是编辑人物，所谓编辑人物就是由玩家自己来原创格斗家。玩家原创的格斗家会存在各种各样的区别，除特有技外，还有攻击力或防御力等内部变化，当然招术以及攻防的能力主要是由玩家设定时来决定的。另外，编辑人物的性能在"对 CPU 战"等中可以检查。



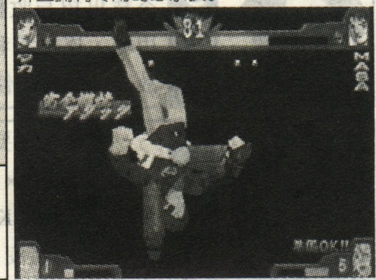


Level 编辑人物的类型，以及每月的隐藏参数：速度、拳、踢，由上月人物类型所决定。各类型都有级别，在画面表示的攻击力、防御力、体力、根性、潜在能力 5 者中，由处于上位的 3 个参数的平均值分配到其它级别。当然级别高，必杀技数也就多。

LV0～4 ———— EDIT 角色 LV1
LV5～9 ———— EDIT 角色 LV2
VL10～15 ———— EDIT 角色 LV3



▲▼作成的角色，基本都按照玩家的设定，并且拥有专用的必杀技。



游戏中两位隐藏人物的完全出招表

流／五轮高校

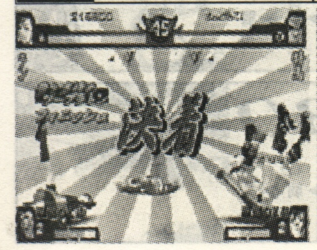


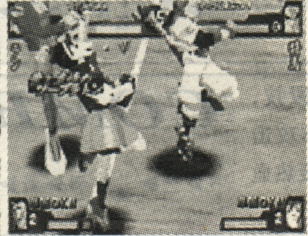
ランゾ／太阳学园



类别	招式	指令
特殊技	脚	↓＋K
	平泳	空中→＋P
必杀技	人工呼吸	↓↙←＋P
	平泳踢	↓↘→＋K
	投水	↓↘→＋P
	空中投水	空中↓↘→＋P
完全燃烧	超级脚	↓↘→↓↘→＋K
	个人动作	↓↙←↓↙←＋P
	空中个人动作	空中↓↙←↓↙←＋P
双人技	终结动作	同等 P＋K

类别	招式	指令
必杀技	闪光攻击	↓↘→＋P
	空中闪光攻击	空中↓↘→＋P
	号外	↓↙←＋P
	空中号外	空中↓↙←＋P
完全燃烧	特别闪光攻击	↓↘→↓↘→＋P
	空中特别闪光攻击	空中↓↘→↓↘→＋P
	突击	↓↙←↓↙←＋P
双人技	死亡摄影	同等 P＋K



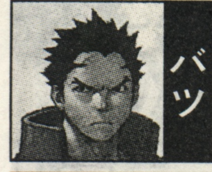






全部正选角色特点分析及实用连续技介绍

因为本游戏可以查看每名角色的出招，因此这里只作人物的特点分析，并附带有简单实用的连续技。



バツ

蹲腿接连续技是这名角色的基本战法。对于其本人来说，拥有强大攻击力的全开气合弹应放在连续技中使用，只有这样才能完全发挥他的实力。

COMBO

弱K×2 ▶ 强P ▶ →+强P ▶ 全开ガッツアッパー ▶ J弱K ▶ J弱P ▶ 空中全开气合弹





ひなた

女性角色，攻击力很低，但是普通技和必杀技出招与收招的时间非常短，因此应多使用弱·连击拳和炎舞脚进行牵制。另外对付敌人反击时应使用↓+强K。

COMBO

弱K×2 ▶ 强K ▶ ↙+强K ▶ J弱K ▶ J弱P ▶ 空中ファイヤー旋风脚





恭介

本角色主要以弱K作为进攻和牵制的发动技，当弱K×2命中后，可连接绝大多数连续技，如果弱K×2被防住，也可以依靠收招的快速，而转变为别的攻击。

COMBO

弱K×2 ▶ 强K ▶ →+强K ▶ スパー雷神アッパー ▶ J弱P ▶ J弱K ▶ 空中W幻影 ▶ 幻影キック





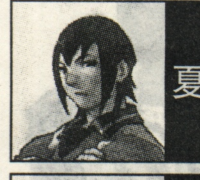
将马

实力强大的角色，不少连续技是在强攻击以后连接的。强P击中时，用→+强P或杀人sliding来连击，↘+强P接Air Bnrst也是将马的基本连续技。

COMBO

弱K×2 ▶ 强P ▶ ↙+强P ▶ J弱K ▶ J弱P ▶ J弱K ▶ 空中分身魔球





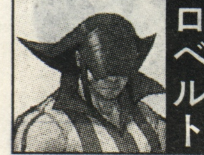
夏

与将马相同，用弱攻击反而不会很容易的连接上连续技，因此不要使用弱K一类的攻击。本角色可多用跳跃攻击，当敌人被击中后会出现很长的硬直时间。

COMBO

弱K×2 ▶ ←+强P ▶ 弱·回转レシーブ ▶ J弱K ▶ J弱P ▶ J弱K ▶ ファイヤーアタック





ロベルト

此人物主要攻击方式为轻腿，连续技非常多，例如：可在用↓+强K击飞对手后跳弱K或跳弱P进行追打，如此两次追打后还可以再接弱·空中Sliding save。

COMBO

弱K×2 ▶ 强K ▶ ↓+强K ▶ 爆裂Vゴール





ロイ

比较特别的人物，在进攻中可以放心的使用热血Combo进行攻击，例如：右表中的连弱技即使被对手防住也不会受反击。另外，本人物投掷技方面也比较优秀。

COMBO

弱K×2 ▶ 强P ▶ →+强P ▶ スーパータッチダウン





ティファニー

灵活多变的角色，进攻时应多使用丰富的普通技，例如↙+强P和→+强P，前者是中距离攻击，后者是近距离攻击。还可用各种Combo，打乱对方的反击。

COMBO

弱K ▶ 强P ▶ →+强P ▶ 强P ▶ ↙+强P ▶ (J弱K→J强P)×2 ▶ J弱P



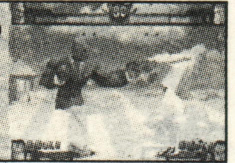


ボーマン

→+强K是中段技而↘+强K下段技，这两种攻击是这名角色在进攻时的基本攻击方法。另外，↓弱P击中时再按弱P，再接热血Combo也是很实用的连续技。

COMBO

弱K×2 ▶ 强P ▶ ↙+强P ▶ J弱K ▶ J弱P ▶ J弱K ▶ 空中(ブン)ズクロス





エッジ

弱P是普通技的主要战斗方法，击中后应连按右图中的连续技。敌人进行攻击时应使用↘+强P来阻击。本角色的必杀技有些变化，除了弱·骂倒之外的必杀技都很不实用。

COMBO：弱P×2 ▶ 强K ▶ ↙+强P ▶ J弱K ▶ 砂爆

アキラ

具有丰富的必杀技，热血Combo不易受到反击，可连接弱·旋蹴舞。旋蹴舞可输入3回，一但受阻还可会变为强·旋蹴舞。另外，牵制时用→+强K或↓+强K的攻击。

COMBO：弱K×2 ▶ 强P ▶ ↙+强P ▶ (弱K·强P)×2 ▶ 砂爆

岩

身体大且距离远，应多使用弱P牵制。对善于防守的敌人，可使用投掷技进行攻击。前跳接弱P或弱K，以及空击后着地接指令投都属于本角色的进攻方式。

COMBO：弱P×2 ▶ 强K ▶ 乱れ铁咆突き

英雄

必杀技真圆脚很好使，近战中可使用轻腿接连续技。另外，进攻时下强K或→+强P连接岛津流正波拳，以及下强K或←强P连接岛津流真实直拳，都属中下段混合攻击。

COMBO：弱P×2 ▶ 强P ▶ →+强P ▶ 岛津流真实直拳

响子

出招时有一定缺点，但却拥有强大的攻击力，可使用下强K或→+强P接“天狱への阶段”的攻击。此外普通投掷、弱P等攻击都十分有效，可适用于任何距离。

COMBO：弱K×2 ▶ 强P ▶ →+强P ▶ 天狱への阶段

雷藏

弱K的收招动作很快可接连续技，在弱K的射程距离外时可输入←+强P牵制。另外弱K×2或强P或←+强P之后接投掷技和忌野流狂兽裂破也是巧妙的组合。

COMBO：弱K×2 ▶ 强P ▶ 忌野流狂兽裂破

雹

→+弱P距离较远，击中后还可接热血Combo，居合斩在攻击时不仅可以躲开移动中对方的部分攻击，还可以伤害到对方，因此战斗应以此两招为进攻的中心。

COMBO：弱K×2 ▶ 强K ▶ →+强P ▶ ↙+强P ▶ (弱K·强P)×2 ▶ J弱K ▶ 幻影蹴

さくら

弱K或下弱K或→+强P接真空波动拳是带有下段攻击判定的热血Combo连续技。另外，可用弱K或←+强P接乱樱以及↓弱K或←+强K接乱樱，这两招交替使用。

COMBO：弱K×2 ▶ 强K ▶ ↙+强P ▶ (弱K·强P)×2 ▶ 空中真空波动拳

醍醐

弱P的距离较远。可使用弱P发动的连续技。其它连续技中，↓强K或←+强K接无双正拳突较强。另外，必杀技无双蹴或无双突可封住对方的反击。

COMBO：弱P×2 ▶ 强P ▶ ↓+强P ▶ 强·无双突き

热血隼人

攻击距离较远，应多使用出招快的↓强P或→+强P。实用连续技中，有可由↓强K派生出的←+强K接强·热血竹刀，但被防住或击空时的空档较大，一定要注意。

COMBO：弱K×2 ▶ 强K ▶ ←+强P ▶ 天狼いキック

4月 1999年



日	月	火	水	木	金	土
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

入学考试

提出愿书后后会马上进行入学考试。要先具备一些基础知识，不及格则不可入学。

远足

入学后不多久就要进行远足了。虽然是同一学校的朋友，但没有必须共同行动，应到目标人物所在的地方去。

○ 1日 opening/响子的说明/入学考试 ○ 16日 远足
○ 8日 入学式/八部事件 □ 21日 4月移动事件

7月 1999年

日	月	火	水	木	金	土
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

期末考试

只要碰到连射飞行道具的英雄的身体，就算合格了。挑战有3次，成功1次就可以，最后由成功时的成绩进行评定。

泳池事件

7月最后的周六，使用招待券可约一个朋友去泳池，不仅可提升好感度：每个人物的约会内容也不相同。

△ 7日 CLUB事件 □ 21日 7月移动事件
○ 12日 1学期期末考试/对さくら战 ○ 31日 泳池事件

5月 1999年

日	月	火	水	木	金	土
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23/30	24/31	25	26	27	28	29

CLUB事件

入学式后选择的CLUB活动每月都举行。各俱乐部上升参数不同，不足的部分用特别训练可弥补。

中期考试

移动事件终了后再次进行笔头考试，问题比入学考试稍难，问题主要关于游戏系统的基本操纵等等，当然进行过CPU战会提升正确率。

○ 1日 CLUB事件 ○ 24日 1学期中期考试
□ 19日 5月移动事件

8月 1999年



日	月	火	水	木	金	土
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

临海全宿

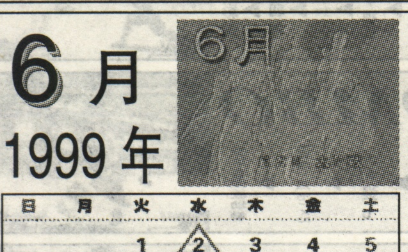
8月13日开始夏季的临海合宿，并要进行远泳的较量。午后可自由活动，男女玩者可各自约异性朋友，在夜里也可进行游戏。

夏祭

8月28日举行夏祭，可选择一同去神社的人，这是观看对方和服样子的机会。会话中有1个选项，应选择让对方高兴的台词。

△ 4日 CLUB事件 □ 18日 8月移动事件
○ 13·14日 临海合宿 ○ 28日 夏祭

6月 1999年



日	月	火	水	木	金	土
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

太P战

太P战是每年举行的与太阳学园的高校对抗战，加入这两个学校就可举行此活动，进入别的学园则另有活动。内容是迷你游戏的较量，应多加练习。

迷你游戏小要点："决战"，这里使用的键只有○或×。"射击"，只单纯靠方向键就可以解决。"PK战"，要点是瞄准目标的四角。

△ 2日 CLUB事件 □ 16日 6月移动事件
○ 12日 太P战

9月 1999年

日	月	火	水	木	金	土
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

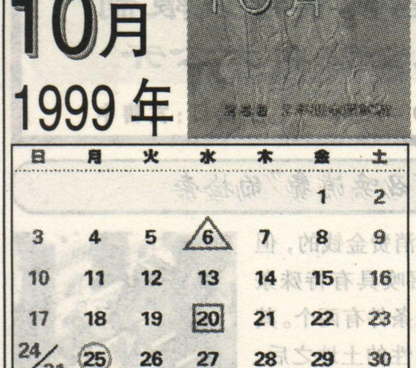
关于娱乐部活动

新学期开始了，委员长将出现并询问俱乐部变更。一般应集中于一个俱乐部，但如有明显不足的能力也可换个俱乐部进行弥补。

学园祭

9月25日是学园祭，从事前的对话中可得知会有谁出场，夜晚还有跳舞大会。

○ 1日 俱乐部变更 □ 16日 9月移动事件
△ 2日 CLUB事件 ○ 25日 学园祭



10月 1999年

日	月	火	水	木	金	土
					1	2
3	4	5	△6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	□20	21	22	23
24/31	○25	26	27	28	29	30

中期考试

第2学期的中期考试由人物的必杀技构成问题。

得到所爱的人

热血青春日记中包含有加深异性关系的恋爱因素，多进行对话，并选择可让对方高兴的选项。在状态中可检查好感度，从对方称呼自己的名字中也可看出好感度的高低。

△ 6日 CLUB事件　○ 25日 2学期中期考试
□ 20日 10月移动事件

1月 2000年

日	月	火	水	木	金	土
						○1
2	3	4	△5	6	○7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	□19	20	21	22
23/30	24/31	25	26	27	28	29

初诣

1月1日进行初诣活动，从町外的“根性神社”和学校附近的“恋爱神社”中任选一者。根性神社提升状态，恋爱神社提升好感度，根据自己的情况来决定。

离最后的毕业还有三个月，作为格斗家，在哪方面还存在着缺点呢？赶快去弥补吧！

○ 1日 初诣　○ 7日 俱乐部变更
△ 5日 CLUB事件　□ 19日 移动事件

11月 1999年

日	月	火	水	木	金	土
	1	2	3	△4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	□17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	○27
28	29	30				

五轮祭

同样是挑战迷你游戏，应选择喜欢的人物。

迷你游戏的小攻略？

□ Doki－Wakv－Dance：关键是键的配置，只要输入不出错就可以。□将马的竞争：注意球的急缓，瞄准后击球。□夏のサービスエース：从感觉上把握住球的飞行。

△ 4日 CLUB事件　○ 27日 五轮祭
□ 17日 11月移动事件

2月 2000年

日	月	火	水	木	金	土
		1	△2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	○14	15	□16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	○26
27	28	29				

情人节

2月14日是情人节，可以从对方手中得到巧克力，但之后不要选错选项。

冬期CLUB事件

内容与CLUB事件不同，大部分与提升状态有关，但各选项的上升方法不同，玩家应尽量多的挣到点数，当然也要根据自己的实际情况。

△ 2日 CLUB事件　□ 16日 移动事件
○ 14日 情人节　○ 26日 冬期CLUB事件

12月 1999年

日	月	火	水	木	金	土
			△1	2	3	4
5	○6	7	8	9	10	11
12	13	14	□15	16	17	18
19	20	21	22	23	○24	25
26	27	28	29	30	31	

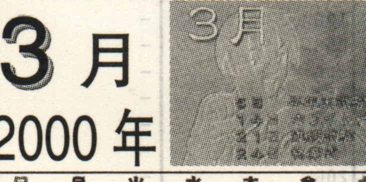
学期末考试

与响子老师进行较量，内容是防守响子老师的一切攻击，应主要进行下段防守。

圣诞

12月24日举行圣诞Party，别校的学生也参加，是提升好感度的机会。Party开始后还可以去邀请一个人，不用在意在中庭要要选择的台词。

△ 1日 CLUB事件　□ 15日 12月移动事件
○ 6日 2学期期末考试/对さくら战　○ 24日 圣诞夜



3月 2000年

日	月	火	水	木	金	土
			△1	2	3	4
5	○6	7	8	9	10	11
12	13	○14	15	16	17	18
19	20	○21	22	23	○24	25
26	27	28	29	30	31	

学年末考试

用连续技攻击热血隼人，由伤害量决定评价。

还礼

情人节得到巧克力后，此时要还礼，当然只有得到真正的巧克力，才可赠送还礼。

终业式

1年的高校生活结束了，这时可展现自己1年特训的成果。

△ 1日 CLUB事件　○ 6日 学年末考试　○ 14日 情人节还礼
○ 21日 进级考试　○ 24日 终业式/ending

卡片召唤师

卡片召唤条件及限制的完全资料大公开

机种：PS　类型：TBL　厂商：MADIEMACTORY　媒体：CD－ROM　发售日：发售中

POINT 1 要注意土地属性及相性

在“卡片召唤师”这款游戏的世界中，有着“无、火、水、地、风”五种属性的属性，卡片和土地也同样具有这五种属性。属性间还有着相性的关系，如“火”与“水”、“地”与“风”就是相对的属性。火属性的卡片在水属性的土地上就无法进行召唤，卡片与土地属性的相性十分重要，游戏进行过程中要时刻注意才行。首先你应把握土地的特征，组成以与大部分土地相同属性的卡片为中心的队伍才能为胜利奠定基础。无属性的卡片在任何土地上都可以召唤，但它不会取得任何地形效果，所以玩者在使用无属性卡片占领土地之后，应尽快将其换成与土地属性相同的卡片把守此处，这会对游戏进行有利得多!



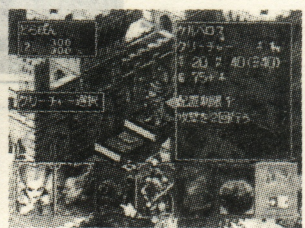


POINT 2 “召唤消费”的检索



进行召唤是要消费金钱的，但是，有些卡片的召唤具有特殊条件。一般来讲，特殊条件有两个。其一是要先占领某属性的土地之后，才能召唤相同属性的卡片；另一个则是需要名为“名赞”的卡片。当然，也有同时要求满足这两个条件的场合。按照特殊条件召唤出来的卡片，其 ST 和 HP 等数值都非常高，其强大的力量是不可多得的。但是，由于召唤条件十分严格，所以往往你在特别需要它们的时候却无法召唤，这一点在进行游戏时玩者要多多注意，平时打好基础，前进过程中才不会手忙脚乱。





全部卡片资料检索

属性	卡片名	ST	HP	召唤价格 /条件	限制
无属性	アンシーン	20	20	30G	－
无属性	アンバーモス	0	40	50G	－
无属性	イサークイーン	30	40	60G	－
无属性	ウルフ	20	40	25G	－
无属性	クレリック	10	30	65G	－
无属性	ゴブリン	20	30	10G	－
无属性	サイクロプス	50	50	85G	－
无属性	サムライ	50	30	90G	－
无属性	シーフ	20	40	45G	－
无属性	シエイド	40	20	40G	－
无属性	G・クローラー	30	40	50G	－
无属性	G・スネーク	30	20	20G	－
无属性	G・スパイダー	10	30	25G	－
无属性	G・ラット	20	10	5G	－
无属性	スケルトン	30	30	40G	－
无属性	スチームギア	50	50	70G	－
无属性	ゾンビ	20	50	30G	－
无属性	チュパカブラ	20	40	30G＋生赘	－
无属性	テイラノサウルス	50	60	120G＋生赘	－
无属性	デコイ	0	20	40G	－
无属性	ドッペルゲンガー	0	30	40G＋生赘	－
无属性	ドラゴノイド	30	30	60G	－
无属性	ニンジャ	40	40	90G	－
无属性	バーサーカー	40	50	60G	－
无属性	バトルギアα	40	20	70G	－
无属性	バトルギアβ	20	40	75G	－
无属性	バルダンダース	0	30	40G	－
无属性	バンディット	20	20	40G	－
无属性	ファイター	40	40	50G	－
无属性	フードラム	40	40	40G	－
无属性	ホーンカメレオン	20	30	60G	－
无属性	ホブゴブリン	30	40	30G	－
无属性	ボージエス	30	40	60G	－
无属性	ミゴール	40	40	100G＋生赘	－
无属性	シミスティエッグ	0	30	40G	－
无属性	リトルグレイ	10	30	55G	－
无属性	ルナティックヘア	20	30	30G	－
无属性	レイス	10	30	55G＋生赘	－
无属性	ワーウルフ	30	30	40G＋生赘	－
火属性	アケローン	10	50	75G＋火属性的土地1＋生赘	水属性的土地不可
火属性	アシュラ	30	50	85G＋火属性的土地 1	－
火属性	イフリート	50	40	60G＋火属性的土地 1	水属性的土地不可
火属性	ヴァルキリー	20	30	100G＋火属性的土地 1	－
火属性	ウィルオウィスプ	20	50	85G	－
火属性	エルダードラゴン	60	80	180G＋火属性的土地 3	水属性的土地不可
火属性	F・ジャイアント	50	50	125G＋火属性的土地 1	－
火属性	オールドウィロウ	20	40	65G＋火属性的土地 2	－
火属性	ガスクラウド	30	30	70G	－
火属性	キメラ	20	40	90G＋火属性的土地 2	－
火属性	ケットシー	20	30	75G	水属性的土地不可
火属性	ゴーレム	40	40	60G	－
火属性	コボルド	20	30	30G	－

	卡片名	ST	HP	召唤价格/条件	限制
火属性	サラマンダー	40	50	100G+火属性的土地1	水属性的土地不可
	ジャガーノート	30	60	100G+火属性的土地1	水属性的土地不可
	ソーサラー	0	30	60G	–
	ソン=ギョウジャ	0	30	60G	–
	ドラゴン	50	50	130G+火属性的土地2	水属性的土地不可
	ドラゴンフライ	30	20	50G	–
	ドレインローパー	20	50	60G	–
	バ=アル	50	50	90G+火属性的土地1+生赘	–
	バロウワイト	20	40	90G+火属性的土地1+生赘	–
	バンディクート	20	30	75G	–
	ピラーフレイム	30	50	60G	水属性的土地不可
	ファイアドレイク	30	40	75G+火属性的土地1	–
	フェニックス	30	30	50G	–
	ブラストスフィア	10	50	95G+火属性的土地1	水属性的土地不可
	フレイムウィビル	10	30	35G	–
	フレイムロード	70	70	160G+火属性的土地2+生赘	水属性的土地不可
	ヘルハウンド	50	40	80G	–
	ホムンクルス	10	30	35G+火属性的土地1	水属性的土地不可
	マンティコア	0	50	90G+火属性的土地2	–
	ミノタウロス	40	40	70G	–
	ラドーン	40	40	95G+火属性的土地2	水属性的土地不可
水属性	アイスウォール	0	40	60G	火属性的土地不可
	アヌビアス	30	50	85G+火属性的土地1	火属性的土地不可
	アンダイン	30	30	50G	–
	I・サラマンダー	40	50	100G+火属性的土地1	水属性的土地不可
	ウィザード	0	30	60G	–
	S・ジャイアント	40	60	140G+火属性的土地1	–
	カリブディス	0	60	90G+火属性的土地1	无・火・风属性的土地不可
	キングトータス	10	50	60G	–
	クラーケン	50	60	110G+火属性的土地2	水属性的土地不可
	クラステ	20	50	95G+火属性的土地1	–
	ケルピー	30	30	85G+火属性的土地1	–
	シーモンク	30	40	90G+火属性的土地1	水属性的土地不可
	ジオファーグ	30	50	105G	–
	G・アメーバ	30	30	70G	–
	G・イール	30	50	95G	–
	シンリュウ	0	30	100G+火属性的土地2	水属性的土地不可
	ダゴン	60	80	180G+火属性的土地2+生赘	水属性的土地不可
	ディープスポーン	10	50	80G	水属性的土地不可
	ニンフ	10	40	75G+火属性的土地1	火・风属性的土地不可
	ネッシー	20	40	45G+火属性的土地2	–
	パイレート	10	30	55G	–
	ヒドラ	40	50	105G+火属性的土地1	–
	ファンガス	20	40	65G	–
	ブラッドプリン	10	10	50G	–
	ベヒーモス	60	60	110G	–
	マーフォーク	20	30	30G	–
	マッドクラウン	10	20	25G+火属性的土地1+生赘	–
	ムジナ	30	30	55G	–
	メガロドン	50	50	90G+火属性的土地1	水属性的土地不可
	メデューサ	10	40	70G+生赘	–
	ライオンメイン	20	50	60G	火・地・风属性的土地不可
	リヴァイアサン	40	50	125G+火属性的土地2	–
	リザードマン	30	30	70G	–
	リリス	0	40	90G	–
	レモラ	20	40	55G	火・风属性的土地不可
地属性	アルマジロ	20	60	40G	–
	ヴァンパイア	40	40	80G+火属性的土地2	火・风属性的土地不可
	ウーズ	10	40	70G	–
	ウッドフォーク	30	30	70G	–
	オルメクヒッド	0	30	55G+生赘	–
	ガーゴイル	30	50	100G+火属性的土地1	–
	カーバンクル	20	20	50G	–

	卡片名	ST	HP	召唤价格/条件	限制
地属性	グール	40	30	90G+生赘	–
	グリーンモールド	10	50	65G	–
	ケルベロス	20	40	75G+地属性的土地1	风属性的土地不可
	コアティ	20	40	60G	–
	コカトリス	20	50	95G 地属性的土地1	–
	サンドマン	40	30	75G 地属性的土地1	–
	G・スラッグ	30	50	85G	–
	ストーンウォール	0	60	70G	风属性的土地不可
	ダークエルフ	30	30	75G 地属性的土地1	–
	ダークマスター	60	80	180G 地属性的土地2+生赘	风属性的土地不可
	タイガービートル	20	30	30G	–
	ディー・ダム	20	40	60G	水属性的土地不可
	デスゲイズ	40	40	120G 地属性的土地2	风属性的土地不可
	トウテツ	30	40	65G 地属性的土地2	风属性的土地不可
	トキシンフラワー	30	40	80G	–
	ドラゴンゾンビ	40	60	110G 地属性的土地2	风属性的土地不可
	ドリアード	20	30	75G	风属性的土地不可
	ドルイド	0	30	60G	–
	トロル	40	40	80G	火・风属性的土地不可
	ドワーフ	30	50	75G	–
	ノーム	20	40	70G	–
	バジリスク	30	50	115G 地属性的土地2	–
	パン	30	30	75G 地属性的土地1	–
	マミー	20	50	60G	–
	マントラップ	20	60	110G	–
	マンドレイク	10	50	85G 地属性的土地1	风属性的土地不可
	ワーボア	40	40	70G	–
风属性	イグニズファツイ	1	40	60G+风属性的土地2+生赘	火・水属性的土地不可
	ウィルス	10	20	20G+风属性的土地1	地属性的土地不可
	エイドロン	30	40	50G	–
	エルフ	30	30	85G+风属性的土地1	–
	グリフォン	50	50	105G	地属性的土地不可
	グレムリン	20	30	70G	–
	クンフーモンク	0	50	90G	–
	ゴースト	30	40	45G	–
	サーヘルクロー	40	30	80G+风属性的土地1	–
	サキュバス	40	40	70G+生赘	火・地属性的土地不可
	サンダービーク	50	20	70G+风属性的土地1	地属性的土地不可
	ジーニー※	40	∞	100G+风属性的土地2	地属性的土地不可
	シムルグ	40	30	60G	–
	G・バット	20	30	30G	–
	スプライト	20	20	35G	地属性的土地不可
	スペクター	0	30	40G	–
	セイレーン	30	30	100G+风属性的土地2	–
	デュラハン	0	50	105G+风属性的土地1+生赘	–
	ナイト	50	40	110G	–
	ナイトメア	30	40	75G	地属性的土地不可
	ヌエ	40	50	105G+风属性的土地2	地属性的土地不可
	ハーピー	30	30	70G	–
	パウダーイーター	1	1	20G	–
	パラディン	50	50	145G+风属性的土地2	地属性的土地不可
	ハリケーン	20	50	70G	地属性的土地不可
	プッシュプル	0	40	65G	–
	ベールゼブブ	70	70	160G+风属性的土地2+生赘	地属性的土地不可
	ペガサイ	30	20	65G+风属性的土地1	–
	ホーネット	40	30	70G	–
	ミルメコレオ	30	40	50G	–
	メイジ	0	30	60G	–
	モスマン	20	30	60G+风属性的土地1	地属性的土地不可
	レベラー	50	60	130G+风属性的土地2	–
	ロードランナー	20	30	50G	–
	ワイバーン	40	40	110G+风属性的土地1	地属性的土地不可

※“ジーニー”的HP是无限的，但战斗三次后就会消灭。

ASUKA 120% FINAL BURNING FEST

机种：PS　类型：对战 ACT　厂商：FAMILY SOFT　媒体：CD－ROM　发售日：发售中



基本操作(面向右时)

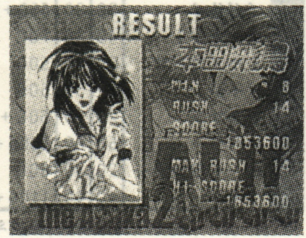
小攻击	×
中攻击	△
大攻击	○
COUNTER ATTACK	□
投掷	近敌时→＋○
挑拨	SELECT
简易拉招式输入(EASY SYSTEM 时用)	R1／R2
二段跳跃	在跳跃时控杆推上
HIGH JUMP	↙或↓或↘后↖或↑或↗(可接二段跳跃)
前 DASH	→→
后 DASH	←←

系统介绍

★受身

被投技掷于空中时，输入←←或→→（被投的相反方向)，便可安然着地，减少所扣的能源。





★技之相杀

若双方同时出招，而攻击判定互相碰撞之后，便会产生招式互相抵销之相杀效果，在这种情况之下是不会造成任何 DAMAGE 的。





★COUNTER ATTACK

在技之相杀时按□键不放，当相杀完后便会使出反击技 COUNTER ATTACK,此招需消耗 BURNING 棒能源。

★GUARD CANCEL

在抵挡对手的攻击动作时预先输入必杀技、最终奥义、COUNTER ATTACK、前或后 DASH 等不同指令，在防守动作过后便可抵消收招动作而使出上述输入的招式。

★挑拨

在 BURNING 棒能源未贮到 120%之前才可使用。

★最终奥义

只要在 BURNING 棒能源贮到 100%或去到 120%的 BURNING MODE 中便可使用，但在 100%时只可使用一次，但在 BURNING MODE 中则可无限使用(直到 BURNING MODE 时限完结为止)。

★SUPER RASH

在 BURNING 棒能源贮到 120%之后按 SELECT 才可使用。而在 SUPER RASH 时攻击力会比平时大增的。

★EASY SYSTEM

在 CONFIGURATION 中把 EASY SYSTEM 校为 ON 后，便可输入简易操作。R1 或 R2 独立按便是 HIGH JUMP,R1 或 R2 配合不同方向键便是不同必杀技，而 R1 及 R2 同时按便是最终奥义。

模式介绍

游戏共有 5 种模式供玩者选择，分别是由 11 位角色中选出一人作主角的 STORY MODE、可以和电脑或朋友对战或只作观战的 VS MODE、没有故事内容的 ARCADE MODE、只用一条能量槽的 SURIVAL MODE 和用来练习的 TRAINING MODE。

全部角色出招及连续技大公开

在本作中，角色的必杀技手感与过去基本相同，熟悉前作的人应该可以很快上手。需要注意的是画面中的BURNING GUAGE，这个气槽在受到攻击或进行攻击时能量都会增加，增加至100%时可以使用一次最终奥义，而达到120%时便可在一段时间内无限使用最终奥义。此外，DOWN GUAGE也要留心观察，当角色被对方攻击时此槽中的能量会减少。总之，本作虽较为简单，但畅快感却十分突出。

▲:必杀技，◆:最终奥义



本多飞鸟

①J弱→J强→蹲弱×2→中×2→强→超FENOMENON CRASH→远心连杀拳(槽120%时，一定要在画面尽头)
②蹲弱×2→中×2→强→弱·CHEMICAL IMPACT→远心连杀拳
③投技→远心连杀拳
④强→CJ弱→J中→J强→CJ弱→J中→J强

招式	指令
▲远心破碎拳	↓↘→+×或△或○
▲FENOMENON CRASH	↓↙←+×或△或○
▲CHEMICAL IMPACT	↓↓+++×或△或○
▲MAHA JAB	连按×或△或○
◆远心连杀拳	↓↘→+□
◆FENOMENON CRASH	↓↙→+□



丰田可莉奈

①J弱→J中→J强→蹲弱×2→中×2→强→BIO IMPACT
②蹲弱×2→中×2→蹲强→KERO KERO HIT PRESS→DASH强
③蹲弱×2→中×2→CJ弱→J中→J强→KERO KERO MEGA HIT→(DASH从下方钻过)强→BIO IMPACT

招式	指令
▲KERO KERO ATTACK	↓↘→+×或△
▲KERO KERO HIT PRESS	↘→+○
▲KERO PION SET UP	↙←+×或△或○
▲BIO IMPACT	↓↓+×或△或○
▲SOMERASAUT SHOOT	↓↑+×或△或○
◆KERO KERO MEGA HIT	↓↘→+□
◆KERO KERO ANGLER	↓↙←+□



大久保久美

①J弱→J强→蹲弱×→保→强→十字键按前方向强→DASH强→RIBBON COUNTER
②强→CJ弱→J中→J强→CJ弱→J中→J强→SPINNING SWAN KICK(条件是要在画面的尽头)
③蹲弱×2→蹲中→蹲强→蹲COUNTER→RIBBON SLICER(条件是要在画面的尽头)

招式	指令
▲STICK SHOT	↓↘→+×或△或○
▲SPINNING SWAN KICK	↓↙←+×或△或○
▲RIBBON COUNTER	↓↓+×或△或○
◆NEEDLE SHOT	↓↘→+□
◆RIBBON SLICER	↓↓+□



铃木惠美

①J弱→J强→J+十字键下方向强→蹲弱×2→蹲中→蹲强→MEGUMI·KERI KERI DANCE
②蹲弱×2→中→强→DASH中→中→DECLINE BON BON ATTACK
③强→CJ弱→J中→J强→BON BON ATTACK→DECLINE BON BON ATTACK(条件是在画面的尽头)

招式	指令
▲BON BON ATTACK	↓↘→+×或△或○
▲KERI KERI PUNCH	↓↙←+×或△或○
▲BON BON UPPER	↓↓+×或△或○
▲FUMI FUMI LOCKET	↓↑+×或△或○
◆DECLINE BON BON ATTACK	↓↘→+□
◆MEGUMI·KERI KERI DANCE	↓↓+□



山崎龙子

①J强→强龙卷RECEIVE(空中)→弱→中→强→强龙卷RECEIVE→弱→强→稻妻SAVE(在画面尽头时也可使用HYPER TACKLE)
②强→DASH中→J弱→J中→CJ弱→J强→J COUNTER(条件是在画面的尽头)
③QUICK DRIVER→YAMAZAKI BUSTER

招式	指令
▲龙卷RECEIVE	↓↘→+×或△或○
▲QUICK DRIVER	↓↙←+×或△或○
▲稻妻SAVE	↓↓+×或△或○
◆HYPER TACKLE	↓↘→+□
◆YAMAZAKI BUSTER	→↓↘+□



小和田奈奈

①J中→J强→蹲弱→蹲中→蹲强→弱8裂袭破→强·牛若的舞
②蹲弱×2→中×2→强+十字键前强→弱·裂袭破→SR发动→樱花连击（条件是在画面的尽头）
③屈弱×2→中×2→强→强+十字键前强→强→蹲COUNTER→舞刀苍炎阵（画面尽头、120%时）

招式	指令
▲风月扇	↓↘→+×或△或○
▲裂袭破	↓↙←+×或△或○
▲牛若之舞	↓↓+×或△或○
▲樱花连拳	连按×或△或○
◆舞刀苍炎阵·壹	↓↓+□
◆舞刀苍炎阵·贰	↑↑+□



御手洗清子

①J中→J强→蹲弱×2→中×3(连打)→强→GET TWO STRIKER
②蹲弱×2→蹲中→蹲强→通天阁打法→J弱→J中→CJ弱→J中→空中GET TWO SRTICKER(条件是在画面的尽头)
③蹲弱→强→大LEAGUE SOFTBALL8号→真·通天阁打法

招式	指令
▲大LEAGUE SOFTBALL	↓↘→+×或△或○
▲GET TWO STRIKER	↓↙←+×或△或○
▲通天阁打法	↓↓+×或△或○
◆ILLUSION OUT	↓↘→+□
◆真·通天阁打法	↓↓+□



CATHY WILD

①J强→蹲弱×2→中→强→弱·DASH KNEE→DASH强
②强→CJ弱→J中→J强→CJ弱→J中→J强→FRANKENSTEINER(画面尽头)
③SHOULDER CRASH→IDEKOMASHI SPECIAL

招式	指令
▲DASH KNEE	↓↘→+×或△或○
▲SHOULDER CRASH	↓↙←+×
▲POWER BOOM	↓↙←+△
▲TRIPLE HEAD BAT	↓↙←+○
▲CATHY LARRIART	↓↓+×或△或○
▲NORTHERN LIGHT BOOM	→↓↘+×或△或○
▲FRANKENSTEINER	空中↓↘→+×或△或○
◆IDEKOMASHI SPECIAL	↓↓+□
◆BUCHIKAMASHI SPECIAL	←↓↙+□



川崎忍

①J强→蹲弱×2→蹲中→蹲强→番长TONARDO→各种必杀技(最终奥义也可)
②强→CJ弱→J中→J强→CJ弱→J中→J强→空中番长TONARDO(条件是画面尽头)
③强→CJ弱→J中→空中番长TONARDO→必杀MEGATON BAZOOKA

▲番长BAZOOKA	↓↘→+×或△或○
▲番长TONARDO	↓↙←+×或△或○
▲番长DYNAMITE	↓↓+×或△或○
▲番长STRIKER	空中↓↘→+×或△或○
◆必杀MEGATON BAZOOKA	↓↘→+□
◆必杀MEGATON DYNAMITE	↓↓+□

北条虎美

①蹲弱×2→蹲中→蹲强→中·飞膝踵落→双龙拳
②J弱→J强→空中雷龙霸王拳→(DASH到对手的身边)蹲弱→中→强→雷龙霸王拳(槽中的能量达到120%时)
③蹲弱→蹲强→CJ弱→J中→空中霸王拳→雷龙降临脚(条件是在画面尽头)

▲霸王拳	↓↘→+×或△或○
▲飞膝踵落	↓↙←+×或△或○
▲双龙拳	↓↓+×或△或○
▲真空飞足刀	空中↓↓+×或△或○
◆雷龙霸王拳	↓↘→+□
◆雷龙冲击波	↓↓+□

新堂环

①J强→弱×2→中×2→强→百烈SAVE→DYNAMITE SAVE
②蹲弱×2→J中→CJ弱→J中→空中百烈SAVE(条件是在画面尽头)
③蹲强→强(按住)→中·ROPE落→DYNAMITE SAVE(条件是在画面尽头)

▲百烈SAVE	↓↘→+×或△或○
▲迎击·V	↓↘→+×
▲要击·V	↓↙←+△
▲攻击·V	↓↙←+○
▲ROPE落	↓+×或△或○
◆DYNAMITE SAVE	↓↘→+□
◆VICTORY DANCE	↓↙←+□

三位隐藏人物的使用方法

选用条件

用飞鸟或可莉奈将故事模式打穿,这个过程中不能接关。游戏难度在2级以上,回合数没有限制。

选用条件

用奈奈或忍将故事模式打穿,这个过程中不能接关。游戏难度在2级以上,回合数没有限制。

选用条件

在可使用铁子与源一郎的前提下,要求玩者在SURVIVAL MODE中连续打倒14人。



扇ヶ谷铁子

①J弱→J中→屈弱×2→屈中→屈强→远心破碎拳(远心连杀拳也可)
②IMPACT CHANGE(地上跳跃)→J弱×2→J中→CJ弱→J中→JCOUNTER
③远心破碎拳(距离2个人的间隔时使用)→IMPACT CHANGE(→可以接续连续技②)

▲远心破碎拳	↓↘→+×或△或○
▲IMPACT CHANGE	↓↙←+×或△或○
▲PHENOMENON CRASH	↓↓+×或△或○
▲马赫拳	×或△或○连打
◆远心连杀拳	↓↘→+□
◆超PHENOMENON CRASH	↓↙←+□



新堂源一郎

①J强→屈弱×2→屈中→屈强→强·疾风怒涛→强·质实刚健
②屈弱×2→中→强→画龙点睛→(DASH追到角色身边)蹲弱×2→中→强→质实刚健(当槽达到120%时,可使用泰山鸣动或画龙点睛)
③蹲弱×2→屈中→蹲强→CJ弱→J中→J强→CJ弱→J中→J强

乾坤一掷	↓↘→+×或△或○
疾风怒涛	↓↙←+×或△或○
质实刚健	↓↓+×或△或○
画龙点睛	↓↘→+□
泰山鸣动	↓↙←+□



古馆伊知子

①J弱→J强→蹲弱×2→中×2强→突袭~(在画面尽头时可以用"强列!"进行追打)
②中×2→强→CJ弱×2→J中→CJ弱→(J中→J强)→空中·突击!(注意,J中→J强要求必须在画面尽头)
③蹲弱×2→蹲中→蹲强→无谋!
④蹲弱×2→蹲中→蹲强→DASH强→强→无谋(要在画面尽头)

▲热狂!	↓↘→+×或△或○
▲突击!	↓↙←+×或△或○
▲强烈!	↓↓+×或△或○
◆恐怖!	↓↙←+□
◆无谋!	↓↘→+□

本作中的几个变更点检测

POINT 1 连续技时间的延长

在"FINAL"中连续技的承认时间设定得比较长,所以可以打出更多段的攻击。必杀技后既可以接必杀技,也可用普通COMBO接必杀技。

POINT 2 防守抵消的弱体化

这次的游戏中常常可以用防守抵消(GC)发出必杀技,而且以前的摆脱方法也不太有效了。使用GC时应看准对方连击的最后一击。此外,GC冲刺具有绕到敌人身后的效果。

POINT 3 浮技的空中COMBO

因为连续技的时间变长了,就可以进行更丰富的空中COMBO攻击。所有人物的强攻击都可击飞对手,之后可抵消此攻击并由跳跃连接空中COMBO。

POINT 4 超级RUSH

这是本作中追加的新系统。气槽在120%的状态下按SELECT键可以发动,气槽随时间一同减少。超级RUSH的发动中有三个攻击判定的分身,对方人物的连续技承受时间为∞,可发动除最终奥义以外的所有攻击。充分利用其威力可在最终奥义之上。



格兰蒂亚传说

机种:PS 类型:RPG 厂商:GAME ARTS 发售日:发售中

①港街パーム
②マルナ街道
③サルト遺迹
④港街パーム
⑤レック矿山
⑥乘船去新大陆
⑦幽灵船
⑧新パーム街
⑨冒険家协会
⑩フィーナの家
⑪新パーム街的教堂
⑫ラングル山脉
⑬ドム遺迹
⑭ラングル山脉
⑮フィーナの家
⑯药草之山
⑰ガーライル军基地
⑱雾之树海
⑲ルク村
⑳神之山
㉑ルク村
㉒世界之果
㉓飞龙谷
㉔ガトイン的家
㉕ダイト村
㉖雨月之山
㉗雨月之塔
㉘ラーマ山脉
㉙ガンボ村
㉚火龙山
㉛ガンボ村
㉜ツインタワー
㉝ガンボ村
㉞ダイト村
㉟神隐之丘
㊱ダイト村
㊲神隐之丘
㊳ダイト村
㊴飞龙之谷
㊵ダイト村码头
㊶人鱼之岛
㊷未开之森
㊸カフー之里
㊹石之森
㊺祸之塔
㊻伐木场
㊼ジール沙漠
㊽シールバトン
㊾サバナ原野
㊿ブリナン高原
51レーヌ村
52レーヌ废村
53レーヌ村
54シールバトン
55シールバトン神殿
56空中要塞
57レーヌ村
58虹之山
59虹之泉
60アレント
61サバナ原野
62ルゼット山脉
63军事要塞
64地下铁道遺迹
65野战キャンプ
66シールバトン
67ガーライル营地
68ルゼット山脉
69ガーライル营地
70シールバトン
71ガーライル营地
72サバナ原野
73シールバトン
74精灵的圣地
75シールバトン
76军事要塞
77光翼人地下街
78ガイア体内
79最终战
ENDING

パーム街中的攻略要点

POINT 1

最初主角与桥头的ガンシ打赌,然后便要沿河边向西行,在岸边找到"勇者之头盔"。然后到北面的码头,在墙边可找到"光之盾"。至于"精灵之剑",则要与ガンシ交谈两次,才可得到"精灵之剑"是藏在家中宝箱内的情报。接着,主角要来到酒吧附近,帮ガンシ的弟弟找到遗失的钥匙,这样便可开启宝箱,取得精灵之剑。

POINT 2

为了前往新大陆,主角必须要先获得上船的通行证才行。为了打探通行证的入手方法,主角一定要前往酒吧。在酒吧门前会得知钥匙被老板娘的儿子带到港口去了,于是便要前往港口帮忙取回钥匙。这样,主角晚上便可进入酒吧。从酒吧中得知了通行证的下落,又从老板娘那里接受委托,这样便可前往レック矿山。

フィーナ的家中的要点

当主角第一次来到フィーナ的家中时,フィーナ恰好外出。只要调查过屋中的摆设,然后查看晾在绳子上的衣服时,フィーナ便会突然回来。

雨月之塔的攻略要点

在雨月之塔内,可以看到地上有许多按钮,踏上去会有不同的效果。主角应先找到绿色楼梯,上去走到尽头按下巨大按钮,这样便可开通另一边的道路。接下来,登上紫色的楼梯,便可来到目的地"降雨之间"。

神隐之丘的攻略要点

"神隐之丘"分为上下两个部分,首先要去的是上面,那里共有3条叉路,当找到"银之钥匙"后便可开启向上方的门。打倒BOSS之后,继续向上方前进,得到"金之钥匙"之后冲过会变形的石桥。最后找到有四个开关的地方,用这些开关可调整旁边阶梯的高度,登上阶梯便可取得"转送之玉"。

シールバトン神殿攻略要点

主角等在シールバトン城的水池边会发现"三只眼"的图案,接着会在少年的带领下去见该族的长老。当从长老处获得"防きの水"后,众人便可进入神殿。

空中要塞的攻略要点

当主角登上空中要塞后,先在"机关室"打败变态三人娘。然后来到バール的部屋,沿通路继续前进,在飞船断裂后,主角可从地上士兵的口中得知机关的位置,接着便能进入秘密通路,直奔バール所在的司令室。

最终攻略要点

主角等四人组成了最后的队伍,进入到ガイア体内。这里的道路十分复杂,总共分为5个部分。最终BOSS非常强大,其连续两次攻击有着令同伴毙命的危险,因此战斗中要多加注意。建议玩者在此之前修得フィーナ的最终魔法(LV.99时才能领悟出的具有时间停止效果的魔法),这样战斗便会轻松一些。BOSS的最后一次变身HP为9999,但攻击力很弱,不必害怕。

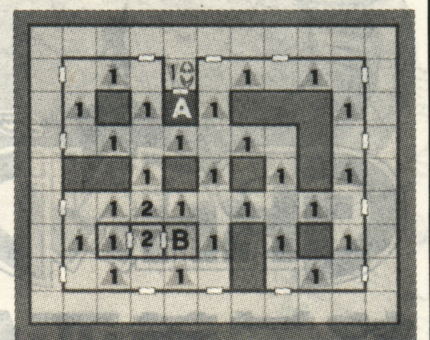
恶魔召唤师－灵魂黑客 EX 迷宫完全攻略

机种:PS 厂商:ATLUS 类型:RPG 发售日:1999年4月8日

ダンジョンP

迷宫内"一笔画"方法

这个迷宫中要想到达BOSS所在的"B点",就必须利用"一笔画"的方法走过迷宫的每一点,只要有一步走错就会退回"A点"重新开始。



推荐恶魔

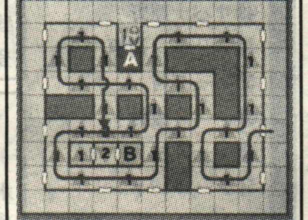
鬼女ランダ

在这个迷宫出现的BOSS,主要是以强力的物理攻击为手段,因此要利用鬼女??? 的物理反射,还要附加其它仲魔的火焰魔法。

天使シロネ

天使シロネ可以征对BOSS的弱点进行攻击,并拥有丰富的火炎系魔法,它与鬼女ランダ配合变可轻松获胜。

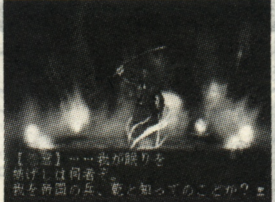
迷宫内"一笔画"示意图



▲如果在迷宫内不能做到"一笔画",那么你就会随时被送回开始点。

BOSS——乾小队

前方一队敌人会使用"肉弹"攻击,被击中的同伴HP会减至为1,用火炎系魔法攻击是有利的手段。





BOSS的自爆

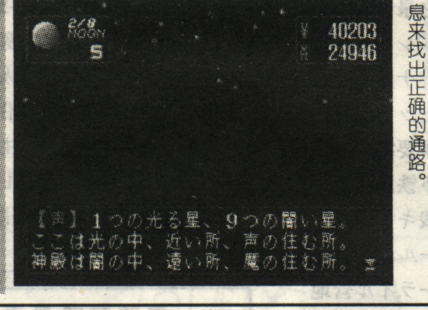
当敌人BOSS在临死之前会使出杀伤力极强的自爆攻击,因此我方角色要经常保持HP全满的状态。

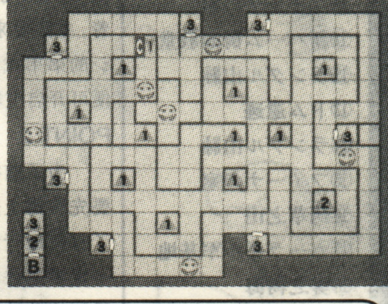
冥き大王の惑星へ

▲玩者要利用迷宫中一些关键的信息来找出正确的通路。

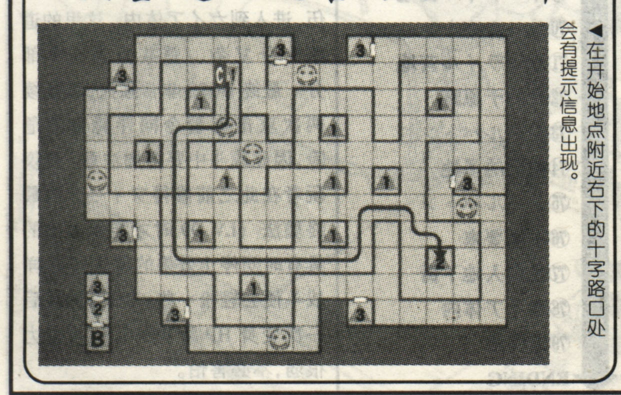
千万不要落入迷宫外侧通道

这个迷宫所要求的方法跟前一个几乎相同,但要注意最好不要落到迷宫外侧的通道上,因为这样便很难找到BOSS所在的房间了。





安全通过迷宫方法一例



▲在开始地点附近右下的十字路口处会有提示信息出现。

BOSS——希腊神话中的女神

以雅典娜为首的敌人会经常使出令玩者不能使用魔法的招术,因此在战斗前要准备ディクローズの石。

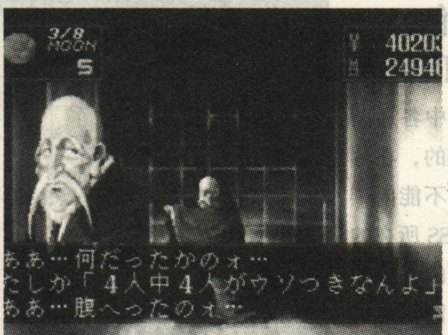




利用全体魔法攻击

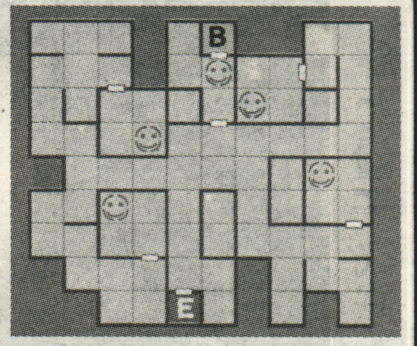
将敌人一一击倒并不是办法,最好使用可以攻击敌全体的强力魔法。

かくれのたき



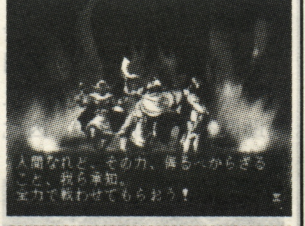
与四位老人对话

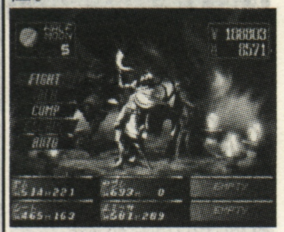
在迷宫中会出现四位老人向你提供信息，只要回答正确便可以通过。但是这四位老人中只有一位在说真话，另外三位的语言都是自相矛盾的，在对BOSS战中要连续进行两次。



BOSS ——北欧的众神　PART 1

在第一战中敌人会使用各种魔法进行攻击，特别要注意的是ヘイムダル有强力的冰结反射的特性。



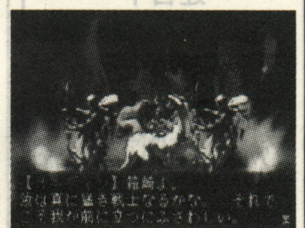


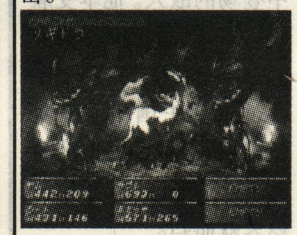
トール的攻击

在敌人中トール会使用使我方一列角色受到大伤害的魔法，因此要注意经常回复。

BOSS ——北欧的众神　PART 2

将前面的敌人打败后要马上进行第2战，在这群敌人中オーディン会使用伤害力极强的全体攻击。

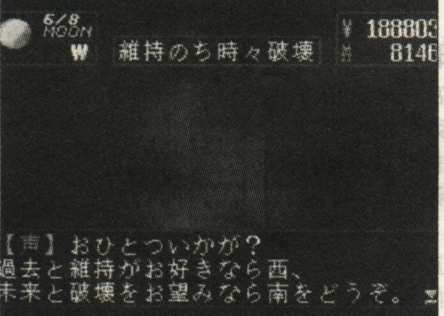




以メイン魔法为主

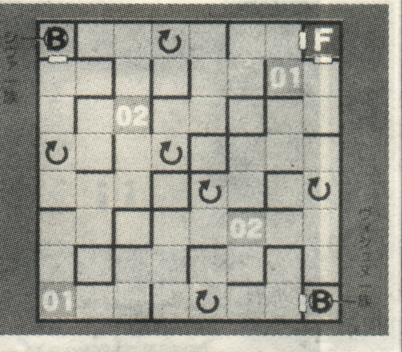
对敌人进行物理攻击的效果不是很大，因此我方仲魔最好拥有魔法メイン，这样才是胜利的重要手段。

维持のち时破坏



抓住时机跳跃过栏杆

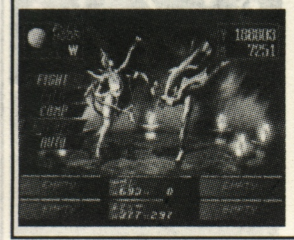
在迷宫中主角经常会处于跳跃的状态，只有跳跃过栏杆才会前进。由于还有回转台的场所出现，所以要经常使用自动地图机能，迷宫中的两组BOSS只要打倒一组就可过关。



BOSS ——ヴィシュヌ一族

与ヴィシュヌ一族交战时要注意敌人攻击力高强的魔法，我方的角色与其它仲魔最好有全体回复魔法。



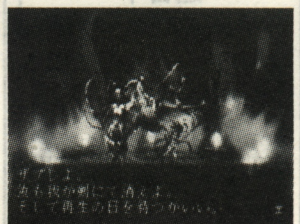


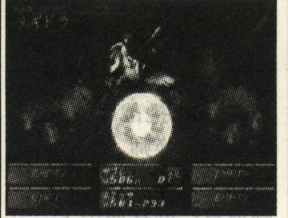
先将ラクシュミ打倒

当敌人受到伤害时，ラクシュミ便会使用回复魔法，为避免与敌人进行长期战，因此应该先将她打倒。

BOSS ——シヴァ一族

属于高位神族的这群敌人的攻击力是极为罕见的，只要我方的角色被敌方两次击中，便会有全灭的可能。





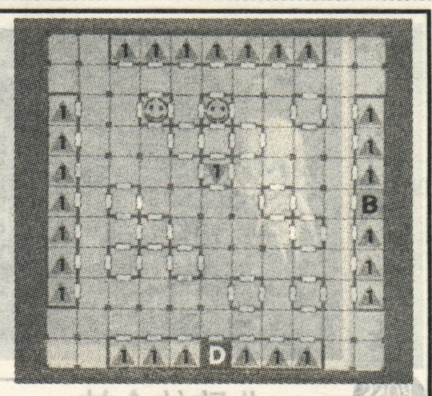
注意シヴァ的攻击

在敌人BOSS中要特别注意恐怖的シヴァ，要集中力量用万能系魔法先将他打倒。

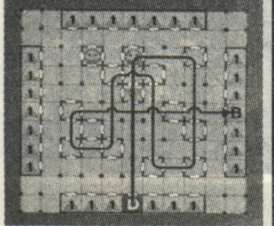
扉と量子飞跃

注意门的颜色 向不同的方向前进

在这个迷宫中各通路是强制直接前进的，在到达下个房间之前不能向其它方向行驶，BOSS 所在的房间要通过复杂的手段才能到达，下边的图例可以令玩者快速到达。



迷宫中“一笔画”的方法例



▲虽然迷宫中有两位提供信息的角色，但是如果事先不知道行进的方法可能会经常被强制送回开始点，上图揭示了行进方法的一例。

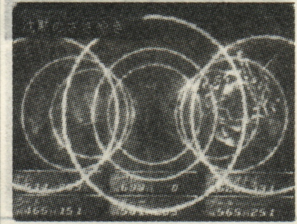
CHECK 黑暗召唤师シド

这个迷宫的 BOSS 是 SS 版前作《恶魔召唤师》中登场的敌人。他本受雇于一个神秘的组织，但是为了使长眠于平崎市地下的古代王国的女王复活，而向前作的主人公葛叶キョウジ挑战，但结局以失败而归。

BOSS ——魔人シド

在最初的回合中，他会召唤与主人公 COMP 相同的恶魔，由于他身兼攻击及辅助两类魔法的特性，因此要多准备些回复用的道具。

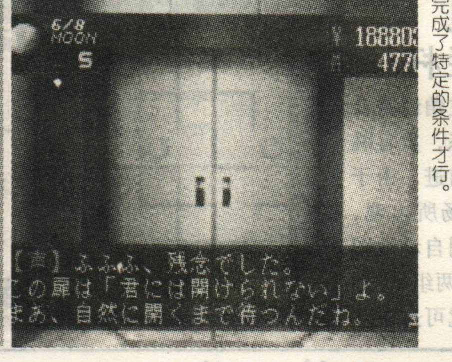




必须准备ディクローズの石

由于敌 BOSS 会使用封住己方全员魔法的招术，因此要多购入一些ディクローズの石，以便解救同伴的沉默状态。

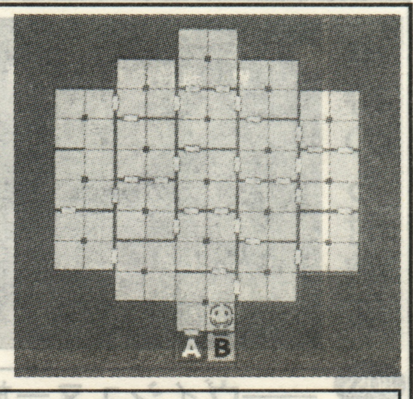
展览会の扉



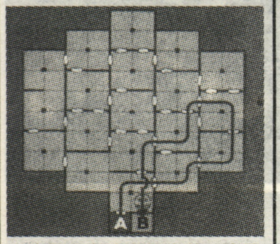
▲BOSS 房间的门是不会轻易打开的，只有完成了特定的条件才行。

掌握 开闭门的机关

这个迷宫中所有的门都处于连动状态，只要有一扇门被打开那么相对便会有一扇门被关闭，另外要进入 BOSS 的房间还有一个重要条件是之前要打开门的数量为奇数。



迷宫中“一笔画”的方法例



▲实际上在迷宫行走前一定要看一看上图所标识的路线，如果冒然开启其它不必要的门，那么你很可能永远也不能进入最终 BOSS 房间。

CHECK 拯救平崎市的召唤师キョウジ

在这个迷宫中登场的 BOSS，是在本篇中银子所提到过的与主角有相同遭遇的青年，他就是前作中的主人公。但是他的身体虽然没变，而灵魂却是一位挑战シド未果的年轻召唤师。而这位青年的原魂却再也不能回到他自己的身体中了。

BOSS ——召唤师キョウジ

他会与游戏中最强等级的 5 个恶魔一同出战，由于我方随时都有全灭的危险，因此要派素早高的仲魔速战速决。





使用万能系魔法

由于敌人的魔法耐性很高，因此要在进攻前令角色的魔力 UP。



最终幻想VIII

小说（二）

中庭间穿过的风和雷神的叫声如同一股凉凉的液体，在我脑中降下，也使我停步。

“什么事？”我的语气如同我心中一样地冰冷，但也清醒了过来。

“你是在干吗？这是传令。”雷神似乎也看出我的脸色有些不对，但他们究竟是不用理会的。两位风纪委员只是替西德校长来下达命令，但实际内容却要等待一位“GARDEN的伟人”来作说明。他们又问起了萨依法的下落。

“萨依法，”读到这个名字时仿佛如同一根芒刺横梗在喉中。“他可能已经死了……（风神显得极为震惊）听说格鲁巴特雅已做出了对他处极刑的判决……”

“说慌！”风神很激动。

雷神也一阵大叫：“这肯定是谣传！不可能有这样的裁判！而且默不作声地接受极刑？萨依法不会是这样的人！”

风神：“访问？”

雷神：“噢！是要和萨依法会面吧？那么，斯科尔，我们去格鲁巴特雅找萨依法了。”

我默然看着他们跑开的身影。对于这两个人来说，萨依法也同样是很重要的吧。

这时广播中让我们一班到门口集合，我站在原地踌躇了一会儿，终于无可奈何地跑到大门口。

一辆黄车在我们面前停下，一个穿着黑色大氅的男子走到我们面前。想来这就是被称为“GARDEN之伟人”的格鲁巴特雅GARDEN校长兼理事长多东那了。

“大家辛苦了。现在是将你们巴拉姆GARDEN校长的命令书下达。我们服从规定，确认了命令书的检测结果，将全面协助西德校长。其实我们以前就为了同样的目的而做好了作战的准备。为了让你们了解到任务的重要，现在将目前的情势说明一下。魔女担任格鲁巴特雅和平使节一事你们已经知道了吧？但是，和平使节只是个名义，魔女根本不会走上协作道路，而是将恐怖带给世界，不可能存在公平的会谈。格鲁巴特雅只是打算利用魔女的恐怖形成对自己有利条件，从而让他国屈服，最终达到支配世界的目的。当然，我们与你们的GARDEN也不会是例外。事实上，魔女正打算将这个GARDEN作为她的根据地……我们剩下的没有什么选择。我们只能将世界与GARDEN的和平，还有未来托付给你们（我们严肃地敬礼，一边的莉诺娅却也和我们一样举起了手）。具体的任务内容都写在命令书上，请确认。有什么疑问吗？”

我翻了一下命令书：“命令书上写着方法为‘狙击’，但我们中间并没擅长狙击的。”

多东那脸上微有笑意：“这一点不用担心。格鲁巴特雅GARDEN将会派出优秀的狙击手。齐尼阿斯！阿巴因·齐尼阿斯！”

一只蝴蝶从手指上慢慢飞开，一个戴着礼帽，举着枪的金色长发男子施施然从草地上站起来，嘴角抹着一丝笑意向我们走来。

多东那：“这是阿巴因·齐尼阿斯。他能完美地完成狙击任务。那么，就请准备出发吧。绝对不允许失败。”

那个“优秀的狙击手”似乎有些懒洋洋地看着他的校长离开，随后举手朝多东那校长“BANG！”了一下。

“巴拉姆的诸君，多关照了。”他随意地捶了我肩头一下。我看得出来，扎尔对这个人又有些看不惯了。

“我的表达，没什么吧？”他似乎也感觉到了扎尔的反感。

“这是因为你自己的态度。”我异常冷静地说道。

“啊，我的言词嘛，倒是经常能得到别人的反感。不过让别人不得不注意也是我的本领呀。”

我看着他那自信的样子，深深感到要他和扎尔在一起是一件不太容易的事。我背过身来：“接下来的工作是……不，这不是工作。巴拉姆与格鲁巴特雅，两处GARDEN下达了命令。我们要……暗杀魔女（他们全都一惊）。手段是远距离狙击，这位齐尼阿斯就担当狙击手。如果狙击作战失败，行动方式改为直接作战。”

“我不会失败的。Don't worry。”

我没有理睬他：“要确实将魔女击倒。这是新命令，我们要去格鲁巴特雅首都达宁古，去那与卡维大佐商谈具体的作战计划。好，出发吧。

“决定了到达宁古行动组的成员了，就这样行了？”

这个阿巴因，行了吧。“就辛苦你了。”

“辛苦？”赛尔菲却插话进来。“啊，多冷酷呀。我们就这样想算了。”

“噢，明白了。”莉诺娅突然头枕在阿巴因肩上：“齐尼阿斯君，走吧。”

“请叫我阿巴因吧。和漂亮的小姐一块散步是我的幸福。”

赛尔菲也学莉诺娅的样子：“阿巴因·齐尼阿斯。那么就更幸福一些吧。”

这种话，我是无论如何也说不出来的……女子真令人难以理解。

扎尔若有所悟地“阿巴因·齐尼阿斯……要注意了。”

没想到，珂斯蒂斯竟然也靠在了我的肩膀上：“斯科尔君，走吧。”

这，这是什么呀。我看着前面三个挤作一团的人，和那个小子轻飘飘的样子，头旁却也有一个“心醉神迷”的少女。那个一时的悲剧从何时开始变作短暂的闹剧了呢？我，无话可说了。

在火车上，像以前那样打开包厢密码，赛尔菲首先跑入，齐尼阿斯也一脸轻佻地跟随而去。

扎尔：“想干吗呀？那人。”

珂斯蒂斯：“阿巴因不出声地走到里头……不是吗？”

莉诺娅：“哟，去看一看吧，赛尔菲没事吧？”

我走进去时，这个阿巴因正站在赛尔菲身边：“你与我是命运共同体。”

赛尔菲一脸惶惑：“什，什么呀？”

阿巴因：“是恋爱的叹息？”

赛尔菲：“不，不对……”

阿巴因要走入包厢，见到我，却做了个很有风度的礼让动作，又走到外头。

天真的赛尔菲又是激动，又是不安：“我，心跳得厉害…这是什么感觉？”

我将笑意隐藏在心中：“是重大任务。现在我也感到很紧张。”

“呼…”赛尔菲似乎有些扫兴，趴下头看着窗外：“格鲁巴特雅还没到吗？”

我走出时，却又见到阿巴因在纠缠莉诺娅，逼得她逃到了珂斯蒂斯身边。

珂斯蒂斯：“阿巴因·齐尼阿斯！你是这

狙击手的“浪漫”

次作战的主角，希望能严肃一些。”

阿巴因扫兴地站到一边“……谁也不会明白的。狙击手是很孤独的……只有到集中精神射出一发子弹时才在一个人的世界中意识到自己的存在。这个瞬间的压力，这个瞬间的紧张，让我……经常无法忍耐……害怕。不过，稍稍的放松一下…就是很好的调整！何必这样说呢。”虽然语气依然轻松，带有玩笑意味，我却分明能感到这个狙击手内心的认真。

到达达宁古后，我们前去卡维邸，在门口却又被士兵拦住，说大佐要先考验我们一下。不得已只能去东北的无名王墓走一趟，将地上遗留下的剑身上的号码回报给士兵，方才能够进入。

在门口，一个疑问飘向了我的心头：巴拉姆，格鲁巴特雅两处 GARDEN 为何会与格鲁巴特雅的大佐联手……这究竟是……我还是不用多考虑了，SEED 是不会问理由的。

莉诺娅却提出个奇怪的问题：“这个…我手中的契约书是否还有效？”在这个家中不要说我的事情，行吗？”

我不明白她是怎么了，更无从去判别。我只是轻声地：‘还记得使用我们的方法吗？你只要下命令就可以了。”我没有看她的眼睛。

我们进入客厅等待，莉诺娅显得异常烦燥：“真是……等待真让人受不了，我去说一声。大家先等会儿吧。”她走出门外，却又回进来加了一句：“啊，在这里，你们不用担心我。”

我看着她消失在门外，心下全然是疑惑与不安。似乎总有一种什么预感在胸中隐隐约约。

过了片刻，我们等待的对象卡维大佐终于出现在我们面前。我不知为何，竟然着急地问莉诺娅在哪。

卡维大佐回答我：“她并不像你们一样，做什么事都要加以限制的。这次作战只是现在在这里的几人，她不会参加。”

赛卡菲此刻却显得非常机灵：“这么说起来，你就是莉诺娅的父亲？”

大佐淡淡地：“也可以这样称呼。”

扎尔显得有些激动：“父亲是军队中的上层领导者，女儿却是反政府组织的成员？这不是很糟糕？”

“是啊……非常的糟糕。”大佐站到窗旁，脸上映上一层黯淡夜色。不过，这只是我们家中的问题，与诸位无关。”他脸色冷淡而又有些担忧。这，能说和我们无关吗？“当然，比起我们将有的作为而言，这只是小事而已。”

我看着这个中年人，或许他，或许其他人都不明白，对我而言，莉诺娅的命令是和 GARDEN 的命令同样重要的。我忍不住说道：“在我们完成这次行动后，会按照契约重新成为莉诺娅的庸兵，希望到时请您不要妨碍。”

大佐显得有些诧异：“妨碍？”

“我们 SEED 有自己的工作方式和原则。”

阿巴尔在一边不耐烦了起来：“好了好了，我们是来讨论暗杀魔女的吧。是不是应该先讨论重要的事情。”

大佐不再过问，带我们离开大佐邸，到作战岗位实地布置任务。我们将被分为两组，在魔女与格鲁巴特雅合作纪念典礼上分头行动。在典礼结束的巡游过程中，由“凯旋门组”放下凯旋门铁栏困住魔女，而“狙击组”就负责攻击。

（回到卡维邸，分配好人手后，“凯旋门组”队长珂斯蒂斯正要出门，莉诺娅却风风火火地闯了进来。问珂斯蒂斯斯科尔的去向。

珂斯蒂斯显得有些不耐烦：“对不起，莉诺娅，我们得起程了。”

莉诺娅：“不过，请稍等，看看这个吧。这个，奥达因・邦格尔，是从这个人的房间里发现的。”

珂斯蒂斯：“奥达因？”

莉诺娅一脸兴奋地：“好像有抑制魔女的力量。只是不知道效果怎么样。这一次的作战不如使用这个吧。”

扎尔：“奥达姆・邦格尔真有这效果？那可得有最强的魔力呀。”

莉诺娅：“绝对的！绝对的！”

珂斯蒂斯累积了许久的不耐化作一股浊流涌上心头：“那么，你，想干吗呀？给魔女戴上这个？谁去做？什么时候做？怎么做？”

莉诺娅却依然不懂那严厉的语气：“这个就是要大家一块想呀！”

珂斯蒂斯不堪忍受，一跺脚：“时间已经不多了，还胡说什么。斯科尔他们已经在待机了。我们执行的是任务，懂吗？不是离家出走的小姑娘那种反抗。这不是游戏！”她一脸寒霜地带头走出。

莉诺娅讶然看着三人在眼前消失，眼中兴奋的光芒黯淡了下来：“我知道这不是游戏。”她慢慢坐在地上，“我吗……真的是在认真思考呀。”

房中明亮的灯光将莉诺娅的影子静静剪在地上。）

我们跟随大佐到待机地点。阿巴因在路上问我：“SEED 不是真的不问任务是什么？”

我反问他：“你为什么想知道？”

话音从背后飘来：‘不管敌人是好是坏，你都不加选择地和他战斗？”

我略略一停，随后在夜风中听见自己清晰的声音：“敌人就是坏人吗？善恶是不能用来分辨敌我的，不过是因为立场不同。哪一方的人都会认为自己是正义的一边。不存在绝对的好人和坏人，只有敌人或不是敌人。”

我和阿巴因来到规定的地点——大统领府前待机。人潮汹涌，到处充溢的热力预示着这个狂乱的夜。在群众灼热的待待中，那个传说中的魔女出现在演讲台上。幢幢人影在她眼中似乎只是千万个渺小的黑影，她，整个就像笼罩着骄傲与高贵组成的光芒。

阿巴因忽然失声道：“喂，那个人是……”

我抬头，一个有些呆滞的人影落入我眼中。那是莉诺娅？为何表情如此恍惚？为何跟在魔女身后？

“……一股臭气……污浊而愚蠢的人类呀，自古以来，我们魔女就在你们愚蠢的幻想中出现，披着恐怖的外衣，用残酷的仪式将善良的人类诅咒的魔女。用邪恶的魔法焚烧绿野，令你们温暖的故乡冻结的魔女……无聊幻想中的魔女现在就要与格鲁巴特雅站在一起，你们可将安心地呼吸着？在你们面前重现着梦中邪恶的是谁，你们看清了吗？”

魔女浑身都是妖异之气，人群的骚动更趋激烈。大统领似乎有些看不过去，想阻止，却被一道光打倒在地。

魔女伊德娅继续着她的演讲：‘从浊流中逃入幻想吧！我将在这个幻想世界中为你们继续而舞。我将持续着为你们带来恐怖的你们与魔女未来的永劫之舞！你们将与我…创造出穷极幻想，在其中上演着或生或死的甜美之梦。魔女与幻想永远共存！臣服于魔女之下的格鲁巴特雅也将永远存在！”

她转身退下。这时，人们已被妖异的火焰所吞噬，随着这个魔幻的节奏舞动挣扎不休。两只怪物破空而来，扑向还留在演讲台上的莉诺娅。

阿巴因摇着我的肩头，催促着我快去救莉诺娅。我看着半空的动静，虽然心中无限焦急，却依然推开阿巴因：“巡游还没开始，还得等在这里。”

时间秒秒击打着我的心脏。终于，巡游开始。仪仗队带领着所有人，带领着满城的火，满城的辉煌而疯狂舞动，魔女安然坐于车上，就像永恒之石。而更令人意外的是，萨依法竟然站在车头，桀傲的脸上红光涌动，透上狂乱之心。

我与阿巴因赶紧从总统府背后赶去。到此时方才感到焦急如同利刃，撕扯着我的心脏。我当然不会知道，莉诺娅独自一人去“行刺”魔女时也是走的这条路，风声呼啸中我似乎可以听到她爬上时咬着牙的心中自语。

（……我……）

我往上爬着

（……不是 SEED……）

我继续往上爬着

（……这不是游戏……）

终于赶到了演讲台上，打倒那两只怪物后，莉诺娅睁眼看见是我，激动地拉住我的手。我侧过头去，感受着她手的摇动，听着她仍有后怕的语音，心中潮涌不定。我轻



分裂的无光世界

轻挣脱她手，但又被她紧紧拉住。

“你的命令会一直记得的。”我叹了口气，“我不会离开你身边的。”

我们来到时钟室，阿巴因捡起地上的狙击枪，默默地坐到一边，低头集中精神。或许这就是狙击手的孤独了。回想着这个轻佻的小子在火车上的话和此刻凝神的样子，不由也沉重了起来。巡游不知道怎样了，萨依法……还活着……

“……莉诺娅。”我坐下静了许久，抬起头来，正好与莉诺娅目光相对。“萨依法还活着。他，和魔女一块进行着巡游。”

“……为什么会这样？”

“我也不知道。”

就这样，我们双目相对。我似乎在捕捉，又似乎在逃避，只可依稀分辩出莉诺娅眼眸中一个模糊的影子。可能的话，要与魔女直接战斗……也就是要和萨依法生死相搏了……这就是无法选择敌人的SEED的宿命吧。

我忽然对莉诺娅说道：'我可能要亲手将萨依法杀死。”

莉诺娅伸了伸腿，又颓然弯下腰：“我觉悟了，去干吧。遇到这样的事也难免。生存在这个世界上，总得有许多事逼迫着你锤炼内心。但是但是，当然了，…如果能够避开的话有多好呀……”

我不敢与莉诺娅对望，去催促齐尼阿斯。他想装睡，却又忍不住笑了出来。时间已将近，时钟圆盘升了起来。珂斯蒂斯他们算准时间，成功地用铁栏困住巡游车。阿巴因却有些畏缩了。手臂颤抖着。我连声催促，他方才定一定神，向魔女射击。但一种无形的防护壁却阻住了子弹，狙击行动看来是失败了。

这一夜，我胸中充满了前所未有的勇气，跳下去，开车向巡游车冲去。我冲上了巡游车。

萨依法依然表情冷傲地看着我，我们在满城火光中再次对峙。

“又是这样的情况了，那么，多关照呀。”萨依法脸上满是揶揄的傲气。

“为什么要做魔女的宠物？”

“请说魔女的骑士行吗？这是我一直的梦想。”

我不再说话，与萨依法战斗。或许是周围的热力渲染了我，或许是莉诺娅鼓舞着我，我终于将这平生心中最大的阴影击败。

莉诺娅与阿巴因也赶来，我勇气倍增，向魔女逼去。

“……SEED吗。在庭院中种植的腐败力量。”魔女的语音在我心里划开一条长痕，一道寒光随着骤来的预感直直飞来，插入我胸中。

耳边似乎失去了一切的声音，我慢慢地倒下去。魔女、萨依法、火光、人影、还有，莉诺娅惊呼的表情全在我眼中变得遥远，更遥远——

莉……诺……娅……

窗外的阳光丝丝游入小屋。小女孩艾露跑了进来。对我说有一个穿着奇怪的客人正在酒店中等我。我感到非常奇怪，让她别到处乱跑，这个镇上随时都有怪物出现。这小女孩根本就不听我的，跑下楼去，我只能跟着到了酒店。店主蕾茵又用平时那嘲讽的口气和我开着玩笑。

“拉古那君，很久不见了。”

我闻声转过头。基罗斯那黑黑的脸又出现在面前。“基罗斯！！”艾露跑过去，我蹲下摸着她的头：“这个叔叔虽然穿着怪怪的衣服，但并不是坏人呀。”

“还好吗？”基罗斯的声音有些颤抖。

“你也……还好吧？从我们从墓地逃出后的这段日子。”我喉间亦有温热的液体流动。确实，从那次悲惨的逃脱后已经过去一年了，我大半时间都是在病床上渡过的，多亏了蕾茵的照顾。基罗斯已辞去军务，一直在找着我。从基罗斯口中得知，傻傻的沃德也结束了他军人的生涯，竟然在D地区收容所当了清洁员，让人感觉非常奇怪。接着，我又问起了经常想起的朱莉娅。

“朱莉娅是歌手吗？”蕾茵在一边好奇地问道。

“是呀，拉古那君只要在有朱莉娅的非常之夜，必定要去俱乐部的。”基罗斯这小子一见面又拆我的台。

蕾茵似乎也听说过朱莉娅，并且听过她唱的第一首歌“EYES ON ME”。据他们所说，朱莉娅最近似乎已经结婚，和军队卡维少结成连理，但又有杂志说因为朱莉娅真正喜欢的人在战场上失踪，方才会与卡维少佐结婚。

我蹲下身体，说不上很悲伤，只是仿佛又在耳边重温着朱莉娅的声音，那一晚的音乐，那一晚的寂静就此将要成为一个单纯的烙印了？

我拖着基罗斯和平时一样开始巡逻的工作，和出现的怪物战斗。霞色夕烟托着我们的脚步。

在路上基罗斯忽然有一个“非常质朴的问题”：“你呆在这里究竟为了什么？”

“这个村庄被战火破坏，大部分只留下了老人和大脚鸟。为了报答他们收留我，我就自愿担当了巡逻的任务。请叫我‘怪物猎人’吧。”

巡逻完毕后我们返回，途中基罗斯告诉我，汀巴的一家报馆正在招聘介绍世界各地的记者。我一听，立即准备去收集资料，立志成为一个著名的新闻工作者。

我们回到酒吧，跑到三楼，却听见艾露和蕾茵正说着话。

艾露：“那么，蕾茵会和拉古那叔叔结婚吗？”

蕾茵：'这个男人吗？算了算了，他来到这儿只是为了疗伤……”

“那么，这不是和你的愿望违背了吗？”艾露问道。

“老实表白吧，别放走机会。”基罗斯又在耳边瞎起哄。

“别胡说，这只是梦话。”

“可是，艾露也很喜欢拉古那叔叔呀，如果拉古那叔叔和蕾茵还有艾露在一起该多好呀。”

蕾茵转过身来（我们立刻弯腰藏起）：“……不行，这个人，是真的非常向往在世界中旅行，不会在乡村里平静地生活一辈子的。这样的人，还是有的呀。”

说不上是什么感觉，似乎有些欣喜，似乎又有些不安，我赶紧跑了上去，向蕾茵报告巡逻的情况。蕾茵神情仍然平静，但语音却略有些不自然。

回到小屋后，似乎基罗斯也看出了我的异常，问我是否因为蕾茵。我也无法辨别，只是任朱莉娅和蕾茵两张脸在我面前分分合合，甚至她们的语声也彼此交融，困绕着我。我感觉有些累，真的想要好好休息了……

无数的花瓣在黑暗中翻转，逐渐化为无形的刀片，带给我浑身的疼痛。我慢慢睁开眼来，发现自己是在一所极其狭小的牢房中，莫非，我还活着？

一阵巨震使我跌倒在地上，我感觉到这整座房间都在上升。我，是在与伊迪娅战斗中受的伤吧？为什么伤口却不见了？我们是被包围后被捕的…格鲁巴特雅兵…萨依法，我看见他在巡游车上…萨依法！

我站起但再度摔倒。门打开，那个永远冷傲的人慢慢走了进来。

“斯科尔，真惨呀。”虽然我不曾抬头，依然能感受到他憎恨与得意相杂的灼人目光。我摇摇晃晃地站起，他扶住我，因为我推开他双手而暴怒地拉住我头发将我甩到牢床上。灯光整个翻转了过来。

萨依法语音冰冷地让人将我带走。我被缚于一个电刑架上，到处是如冷笑一般的黯淡亮光。

“能从什么地方开始想像吗？”

我做着徒劳的挣扎：“……你想知道什么？”

“SEED是什么？伊迪娅想知道。”

“SEED是……？SEED不就是巴拉姆·GARDEN称誉世界的庸兵队名字吗…SEED是战斗中的特别人物……？“你不是也知道吗？”

“我不是SEED，成为SEED之后必然会得知一些重要的秘密吧？”

“很可惜…没有。你也想到我会这样说吧。”

“你想成为一个‘有骨气的人’吗？不要想得那样简单。”

“……会感到光荣的。”



生死之间就是生命的微笑

“那么，尝尝这个吧。”萨依法一打响指，我身上立刻有电流通过，仿佛无数条蛇，用利齿将我撕碎一般。

“怎么样。如果你不说的话，一样可以拷问先生、传令之女、那个可笑的家伙……可笑的家伙倒挺适合的。”

“大家……还……在……吗？”

“噢噢，在吧。不过，我还是对你最有兴趣，所以要到这里第一个与你见面。斯科尔，在我眼睛里你是个什么样子？我已经成为了魔女的骑士，从孩童时代开始的梦想终于实现了。”

…魔女的骑士，罗曼谛克的梦想？我没有力气笑出，但真的想放声大笑，萨依法，你还是……

“…拷问，请继续吧。”

“怎么了？气绝了吗？还是表示着你对我的憎恨？这就是魔女的骑士与邪恶庸兵斗争宿命的故事。从来没有这样快乐过呀，斯科尔，振作精神吧！”

电流像决堤的洪水在我周身肆虐，似乎我身体的每个细胞都充斥着死亡的狂笑。我在无边黑暗的边缘载浮载沉，总是差一点，就堕入万劫不复的深渊。

“喂，斯科尔，再问一次。SEED究竟是什么？为什么要抵抗魔女？”

SEED，魔女…抵抗？

此时好像有人向萨依法报告：“萨依法样，向GARDEN发射的导弹已经准备完毕。”

“知道了。由于反魔女军SEED所犯下的罪行，将巴拉姆GARDEN破坏！”

这个浑蛋！

“因为我也在那里被培养，所以可以略微有些宽裕……多活一点时间。这是伊迪娅的决定。”

“…住…手…”

“GARDEN破坏后就要开始狩猎SEED，我作为伊迪娅的猎犬将你追回感到非常愉快。斯科尔，好好享受从现在到死亡为止的快乐吧。拷问继续。”

那个看守所所长继续扮演萨依法的角色。

“快说吧，听见没有。”

“……问的问题，我，不懂。”

“小子，伊迪娅样已经知道你们的身份了，快说，SEED真正的含意。”

SEED真正的含意，不就是巴拉姆·GARDEN为人称誉的……精锐庸兵部队吗？到了这样的地步也是一个军人该有的结局之一吧。我苍白的人既然除了战斗外别地意义，那么现在无法战斗了不妨就让人生终结吧。

“嗯？怎么了？”所长看我久不出声，便向我走近。

“真臭……”

“说什么？”

“散发着……臭气的…令人恶心的东西。”我轻轻吐出一口痰，随后看着这个工具一般活着的人暴跳着走向开关，一时之间，竟而完全平静了下来。从哪里来就到哪里去吧。

再见了，莉诺娅……

那些脸全被黑暗慢慢洗去，迈向幽冥的脚步，我将就此长眠吧。

“拉古那！？拉古那！”

耳边是恍惚的叫声，我已经完全不能明晰这些自向而来，是些什么。

亮光像是泗泳在海中的水藻，又慢慢地浮出水面。

“怎么？我什么都不知道。”

“拉古那！拉古那！”我感觉到被人放了下来，睁眼看时扎尔那关注的脸在眼中飘了几飘后定了下来。

“斯科尔，不要紧吧？”

我接过他递来的GUNBLADE，全身奇迹般地，失去的力气又度涨潮。或许，我真是一个只懂战斗的动物，虽然有时生机难免干涸，却依旧是一处黑浊的沼泽。生死一线对于我来说，简直如同寻常生活的组成部分。对此，我不知该感到骄傲还是悲哀。

我们寻找着脱出的方法，乘坐机械臂到底会找到出口，但流沙却又一次阻碍了我们。这时一些枪声传来，我们挂念扎尔，飞快赶去，救出被围攻的他。枪声密集了起来，狙击手阿巴因又出现在面前，有形有款地边下楼边与格鲁巴特雅军交火，但走至一半又被人踢了下来。蓝衣，黑发，熟悉的影子。虽然莉诺娅与阿巴因斗嘴的样子令人禁不住想笑，但我却一点都笑不出来，只是看着那双清澈的眼睛朝我瞳孔中靠来，我们，稳稳地对望着。

“斯科尔！斯科尔还活着！真的，斯科尔真的没有事吧，嗯！”我依然呆板地没有什么反应，心底却有什么东西正在融化。

根据阿巴因语焉不详的提议，我们走到上层，并准备往对面的柱形建筑场而去，但走到一半，整个看守所忽然下降。我挂在过道边缘，时刻有着摔死的危险，身下沙砾疯狂舞动。但现在，即便是地狱在下方张开了大中，我也能冷静地移到那边。军人的冷静似乎是像身上的器官一样，自然生成。

我们乘车离开了看守所，在路上停下来商量着今后的行动。空中划过几道白线，赛尔菲根据方向判断是她的母校塔巴GARDEN，再不行动的话，巴拉姆GARDBN也会遭到灭顶之灾。我们决定分为两组行动，由赛尔菲他们去导弹基地阻止发射，而我则带领其他人火速赶回GARDEN报告。

在心中为赛尔菲他们默祝平安后，我们以最快的速度赶回了GARDEN。没有想到，这里现在却是一片混乱。一个教师问我们是MASTER派还是校长派，我完全不懂他在说些什么，进行了一场无谓的战斗。到大堂遇见风神雷神，方才知道学园里正闹着内乱，MASTER一派到处搜寻着SEED，他们两人却说自己是萨依法派，不属于这里任何一党。我们无暇多过问，四处找着西德校长，要将这里最大的危机报告给他。在二楼找到了琼，由她带领我们去三楼校长室报到。

西德校长已经听过了琼的报告，通过广播让大家避难，他却要留在这里保护着GARDEN。

“我将在这里直到最后，这里就是我的家。”

扎尔：“这样的话，会和GARDEN一块毁灭的！”

莉诺娅也显得非常着急：“不要啊，西德先生。GAEDEN还能再建造，可西德先生只有一个呀！”

“没有其他办法，只能试一试。守护GARDEN是我的职责。西德校长走了几步却跌了一下。“年纪大了，到底不行，你们不希望校长失败吧。这是个重要的地方，我必须尝试一切方法来保护它，不然怎么会是自己的家呢。”

我望着这个神情安详的中年人，一时无法表时什么。当知道他是想去GARDBN制御装置时，便要代他前去。校长看看我，没说什么，只是笑了笑，将升降机的钥匙揉合着信任和手掌的温度交给了我。我们向校长敬了个礼后便乘坐升降机前去GARDEN最深部的MD层。

经过一番复杂的跋涉后终于找到了那个连西德校长都不清楚的制御装置。正当我们为一阵乱试无所反应而苦恼时，地下忽然巨震起来。我们竟然身不由已地升了起来，直到顶层的校长室。整个GARDEN起了翻天覆地的变化，格鲁巴特雅的导弹已经飞来，接近，再接近，却因为GARDEN的防护罩而弹飞。危机是暂时解除了校长详和的笑容变得更为灿烂。GARDEN，这个庞大的建筑在大地上悬浮着，并慢慢地移动着。

扎尔和莉诺娅拉我去外面看看情况，我们从2楼直到甲板上。莉诺娅第一个冲到栏杆边。飞鸟在蓝天白云间悠然划过，大地逐格地向我们显示着自然永恒的澄静。轻风牵引着莉诺娅的长发，她回眸，笑靥浅淡若云，令我有些恍惚。

虽然彼此什么也没有说，但在这一刻，在这青空下，在这原野之上，我第一次明显感觉到自己距离莉诺娅，是如此地之近……

（未完待续）



让我始终徘徊在你周围





机种:DC 类型:RPG 厂商:SUNRISE 发售日:99年12月

SUNRISE 机器人和人物集结一堂

“SUNRISE 英雄谭”可以说是历来机器人动画角色大集合的 RPG。故事主干是以新作的“机甲世纪克拉乌迪亚”为蓝本。主人公坎奇是为调查世界之谜而展开旅行的少年,他中途会见到 SUNRISE 作品中的人气人物,与他们成为好友后便可共同战斗。



▲SUNRISE 历代作品中的著名角色都会登场,他们大多会成为主人公的同伴,与主人公一起在战斗中展现其风采。

超绝美丽的地图画面几乎可以乱真!



▲游戏中的地图完全用 3D POLYGON 描绘,充满了立体感,各种建筑物也将清晰的表现出来。

原创故事“机甲世纪克拉乌迪亚”

主人公坎奇·亚卡兹基是政府任命的大陆调查队队员。在一次测试航行中,调查队受到谜之机器人的攻击。坎奇好不容易从战场逃脱,但一个蓝发少女驾驶的新机器人却出现在他的面前……

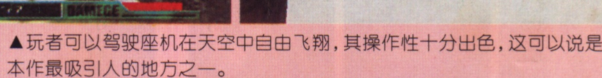


SUNRISE 在这款作品作中倾注了极大的心血,作为其参入 DREAMCAST 的第一款作品,“SUNRISE 英雄谭”将充分利用 DC 的机能,带给玩家前所未有的震憾。

众多人气角色在此集结!



▲玩者可以驾驶座机在天空中自由飞翔,其操作性十分出色,这可以说是本作最吸引人的地方之一。





共有八十个以上的人物出场

主人公在旅行中见到的人物全是 SUNRISE 历代作品中出场的角色。在困难时主角将得到他们的帮助,或解除危机,或发生各种各样的事件。当然,在各角色间充满了迷人色彩的故事也是引人注目的地方。



以被云海笼罩的大陆为舞台

云海中的大陆——惑星SUNRISE是由浓厚的云雾所覆盖的世界，云海中散布着“高达”或“波特姆斯”等作品中的一个个场所。

大陆间为云海遮挡，很难知道别的大陆的样子。游戏初期主人公所在的克拉乌迪亚大陆是开始地点，坎奇用称为“阿斯丹迪”的云海航行船前往调查附近大陆，由此展开了奇幻的故事。



▲大陆地图是用3D POLYGON描绘而成，但当主人公进入街市，便会改为2D画面来交代情节。

在街市中你经常可以碰到新的角色，千万不要错过。




◀特定场所会发生和特定角色的对话。

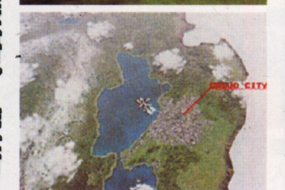


◀有些地方你将可以得到新的同伴。

在茫茫云海中主人公展开了旅行！







在大陆上移动的画面

可以自由变换的视角

存在许多大陆的行星

本回公开的3D多边形大陆画面，是从最初舞台克拉乌迪亚大陆开始航行的镜头。其它大陆还包括高达的迪拉大陆，波特姆斯的阿斯特拉吉斯大陆等漫画中的著名场所。



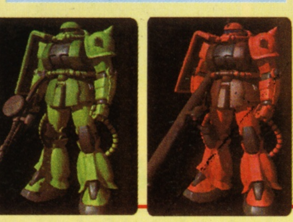
▲克拉乌迪亚大陆是一个环境与地球相似的行星，因此在这里你可以看到许多地球上也有的生物和植物。蓝天白云、青山绿水都让人仿佛置身于现实中的世界，这使得本作的亲切感又提升了许多。

决定出场的机体大公开

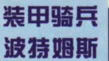
现在决定出场的UNIT包括了克拉乌迪亚在内的10大作品的22个种类。

别的作品的机体是否出场，今后会一点点搞清，请大家耐心等待日后的报道吧！

机动战士高达





装甲骑兵 波特姆斯



太阳之牙 达克拉姆

勇者王 GOGAGR





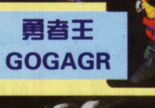
圣战士登拜因




银河漂流 V FARM

巨神高克






新机动战记 高达W

战斗装甲 萨芬格尔



多边形机体表现出的华丽战斗的首次公开

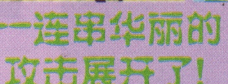
在大陆或云海的航行中见到敌战舰，会转变为内部机体的战斗场面。战斗中可选择喜欢的人物乘座喜欢的机体，然后对其下达相应指令。

本页登载了迫力十足的战斗场面。



发现敌战舰！
让我们战斗吧！

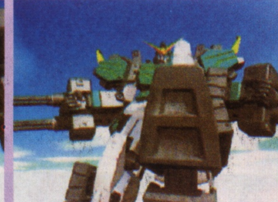












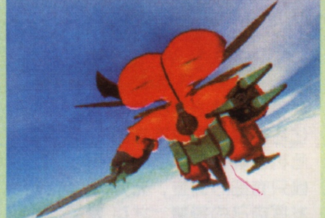


完全再现了动画版中的经典场面！











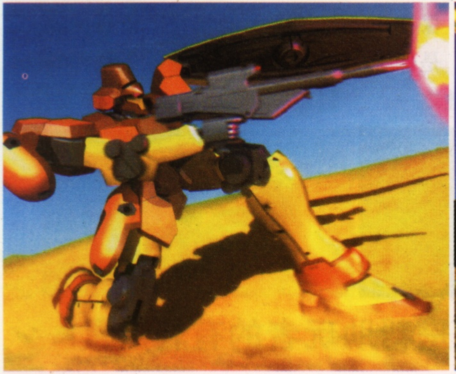








奥拉战士不可抵挡的一击！









THE BOOK OF WATERMARKS

水痕之书

机种:PS　类型:AVG　厂商:SCE　发售日:99年7月

在图像和音乐交织的美丽世界中解谜

为寻找神秘的魔法书而开始冒险……

▼在书中记载着有关“航海术”及“建筑术”的多种知识。

▲玩者必须解开各种谜题，达到最后的目的。

有各种谜题摆在面前!

▼岛上隐藏着许多陷阱，玩者前进时务必小心。

美丽的景色中透露出几分诡异!

以莎士比亚的著名戏剧“暴风雨”为蓝本制作的冒险游戏，这就是SCE的最新作“水痕之书”。

玩者为找出藏于两个孤岛上的12册魔法书，在充满现场感的美丽世界中必须解开各种谜题。

游戏充分体现了17世纪欧洲繁荣的美术、建筑、文化及思想等,此外还配以动听的音乐,游戏整体素质极高。以下是对本作故事和基本系统的介绍。



◀游戏中的建筑物充满了欧洲的独特风格，利用POLYGON所描绘出的逼真景色令玩者有身临其境的感觉。

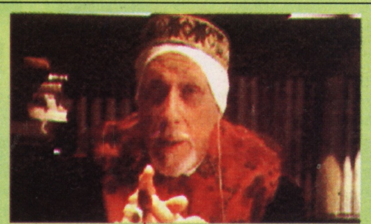
美丽的小岛

▶看似宁静的建筑物内往往隐藏着意想不到的危机。玩者在探索的时候只有细心调查，充分发挥自己的智慧，才可以突破险阻，找到所需要的魔法书。



在谜之岛上开始冒险

米拉诺大公布罗斯贝罗是精通所有学问的人，但因那波利王阿伦佐和其弟安东尼奥的计谋，被流放到无人岛上。米拉诺用其手中的13册魔法书建起美丽的建筑，并成为岛的主人。但某日，除一本魔法书外其余都消失了，失去魔力的岛也将面临灭亡，某日因遇到海难而来到岛上的费迪南多王子，接受了找书的委托。

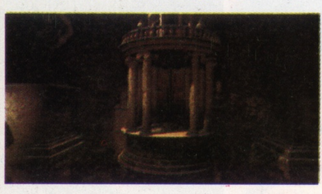


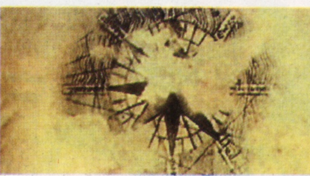
▲▼游戏中穿插了大量高素质的MOVIE以交代重要情节。



第13册水痕之书

布罗斯贝罗手边唯一的No.13魔法书是“水痕之书”。这是本管理世上所有书籍的庞大情报的书，保存于岛的巨大图书馆中，是保证游戏顺利进行的关键之一。随着游戏的进行，它会提供不同的信息，虽然玩者不一定懂是什么意思，但都是和解谜有关的情报。最后突破谜题，当然还是要靠玩者的智慧。





“水痕之书”是帮助玩者的有利道具!

两个孤岛上的华丽建筑物

布罗斯贝罗的小岛群，由北部的西利兹岛，更高一些的阿利斯岛和其它小岛所组成。覆盖茂密森林的西利兹岛和阳光充足的阿利斯岛间架有象征着天国至地下、死至不死的桥，玩者就要在这两个岛上解谜并最终找出12册魔法书。

本页中先向大家介绍一些主要的建筑和一部分谜题，从图像中大家可以看到浓郁的17世纪的风格。



◀在昏暗的走廊中前进，玩者的下一个目标是哪里呢？

这里就是玩者探险的舞台！

QVADRANGLE & TEMPSETTO



玩者最先见到的建筑。被地中海的阳光照射和大海包围的这个建筑，四方有回廊和正方形的庭院。





▲上面标有许多数字的门，看来是需要将这些数字以一定的顺序组合起来才可以顺利通过。

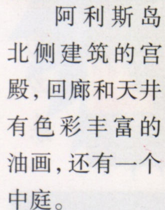
BIBLVTHECA PROSPERO

保管水痕之书的建筑，是收藏以前发行的书籍的世界最大图书馆。在此也可SAVE GAME。





◀▲在类似国际象棋棋盘的地面上，标有英文字母，面对这一谜题，玩者不妨去看一看巨型时钟上有什么提示。



阿利斯岛北侧建筑的宫殿，回廊和天井有色彩丰富的油画，还有一个中庭。

VELLA FORMA



全部由有色大理石建造的巨大哥特式建筑。大理石的壁面被严格排列起来。内部改装为巴洛克样式。

QUATTVOR ANGELUS AEDES







机种:PS　类型:ACT　厂商:TAKARA　发售日:99 年夏

充满新系统的系列最新作出场

格斗动作游戏"斗神传"加强后将再次与玩者见面。前作的壮烈战斗过了 10 年，年轻的斗神们又再次集合，召开新一届黑暗武斗大会!

本作中追加了新战斗画面和规则，使战略性有所提升。游戏模式也很多，必杀技的效果和视点等演出得以强化，充分体现出前所未有的爽快感。

▼本游戏中的必杀技比过去更加华丽了，操作手感也有所提高。

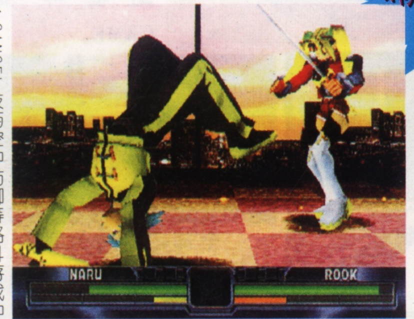


演出效果实出，迫力满点！



◀▲战斗中视角的变换使玩家充分体会到了紧张的气氛，游戏乐趣也因此提高了许多。

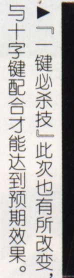
精彩的战斗！



▲CANCEL 技与空中防御等格斗游戏中必备的要素，在本作中也有。



▲战斗舞台十分众多，其华丽的设计是历代之最。



▶「一键必杀技」此次也有所改变，需要与十字键配合才能达到预期效果。



华丽无比的必杀技发动了！

八种游戏模式

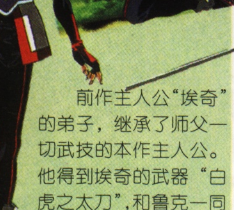
模式	说明	模式	说明
STORY 模式	根据故事与特定的敌人对战的模式。采用了由相互关系深的三人组队战斗的新规则。	练习模式	练习用的模式。可任选一个人物进行练习。没有时间限制，可学习所有的技巧。
TIME ATTACK 模式	与所有敌人对战，并计算比赛获胜所需时间的模式。可选任意人物或队伍。	迷你游戏	有解谜、射击、节奏动作等小游戏的模式。但只有达到一定条件才可出现。
生存模式	任选一个人物进行战斗，胜利后可回复少量体力，最后计算总共可战胜几人的模式。对战对手会随机出现。	DATA BASE 模式	从人物的设定资料到 BGM、音效，可欣赏各种数据的模式。还可看 GOODS 模式得到的物品。
VS 模式	在此模式中可以与朋友两个人进行对战，玩者可以使用所有人物，既可一对一也可 3 对 3 来展开激战。	GOODS 模式	能够得到新道具或武器的模式。要按游戏规定，如只用投掷胜利，或达到出场等条件时才可得到。

本作中出场的人物

本作中出场的所有人物皆被更新了。最初可以选择的共为九人（可能会有隐藏人物），他们为了各自的目的而参加武斗大会。下面我们按“故事模式”中的三人组合进行介绍，他们性格各异，但身手却绝对是世界一流。



斯贝尔·辛乔



前作主人公“埃奇”的弟子，继承了师父一切武技的本作主人公。他得到埃奇的武器“白虎之太刀”，和鲁克一同为修行而旅行，本身十分喜好格斗技。

奈尔·阿蒙

埃奇的好友卡因的养女，自幼跟随他学习剑术。但某日卡因去向不明，她为寻找卡因的好友埃奇而来到了日本。

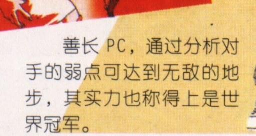
鲁克·卡塞尔

崇拜传说之男埃奇。偶然遇到了他的弟子斯贝尔，于是一同旅行。这时两人面前出现了手持武斗大会招待信的少女……



费拉·马利欧奈特

具有治愈他人的能力。性格开朗，很有人气。通过INTERNET与兰斯洛特成为了好朋友。



兰斯洛特·雷克奈特

善长PC，通过分析对手的弱点可达到无敌的地步，其实力也称得上是世界冠军。

冯·贝亚夫特

村中最好的渔人，使用鱼叉的少年。祖父被某人突然杀害，他为复仇而展开旅行。中途见到费拉并参加了武斗大会。





健马

神秘的暗杀一族的继承者，他可用妖术操纵忍者的后代米亚比，与从谜之男人处得到的战斗机器人一同出席了大会。

米亚比

战国时代活跃的忍者的后代，被健马的妖术抹消了记忆，受健马控制。

班·布

除大脑外皆为机械制造的战斗机器人，按谜之男人的命令成为健马的部下。

风格各异的斗士们走向各自的战场！

EARLY REINS

アーリーレインズ

机种:PS
类型:AVG
厂商:ATLUS
发售日:1999年冬

少女枪神

为防止违法者而保卫城市的美丽少女们登场了!

马格利特·哈特

代替牺牲的父亲，就任SUN SHINE HILL的保安官。外表看上去很坚强，但内心却很脆弱。

娅丽丝·多迹

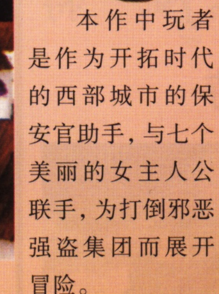
金发并戴有大蝴蝶节，简直像是个人偶，是东部财主的女儿。开朗直率，大家都很喜欢她。

卡罗来肯·豪雅特

动作灵活，是牧场主的女儿。她性格十分温柔，但却凭自己的力量经营牧场，从中不难看到其坚强的一面。

菲莎·里瓦斯

新大陆的原住民，斯族的女孩。性格温柔，不喜争斗，但每当部族受到欺侮或受到攻击的时候，她都会挺身而出，与敌人战斗到底。





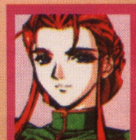
罗拉·费尔门多

口气和行动很粗暴，右眼上的眼带是恋人的遗物，性格多疑，但重人情义理。



海伦·威尔曼

妖艳的她长年在酒吧中作舞女。人生阅历丰富，但也有不易对付的一面。



加奈特·米拉

沉稳的贵妇人，职业是医生，在街中开了诊所，无论发生什么事情，都不会伤害他人。

本作中玩者是作为开拓时代的西部城市的保安官助手，与七个美丽的女主人公联手，为打倒邪恶强盗集团而展开冒险。

地图上的移动和战斗部分是在同一3D地点展开，用枪战斗时一发子弹就会置人于死地，这可以说是严格且困难的设定。玩者必须及时发现坏人，并阻止其向女孩子们射击。

北京腾达游戏【邮购价目】

淘关族们的挚友!

类型	价格	邮费	类型	价格	邮费	类型	价格	邮费
PS7501 型(原装盘、手柄、AV 线)	1150 元	50 元	世嘉土星(原配件/带原装大摇杆)	750/860 元	50 元	PS 跳舞地毯	210 元	25 元
彩色 GB 机	515 元	20 元	PS 电影卡(新型)	230 元	25 元	GB 掌机超薄	275 元	25 元
GB 薄光源机	410 元	20 元	世嘉彩色掌机 16 位	550 元	25 元	世嘉 MD 机	125 元	30 元

NEO GEO 彩色 **16** 位掌机送 **98** 格斗王 **R2**:**1250** 元　邮费:**30** 元

本店由于工作繁忙,大部分信件未回请玩友们见谅。信件如需回复,请附上回邮信封及邮票。

本店 GB 卡大部分均有编号,邮购玩家若有不便,在邮购时写清编号即可,以下目录将小游戏(如:俄罗斯,坦克之类)均省略为等。

GB 卡邮购价目(以下 GB 合卡均无重复内容)

类型	编号	所含游戏	价格
14 合 1	**(14VT205)**	**RB** 饿狼,吞食天地,小叮当赛车,机械人大战音速 **5** 代,蜡笔小新 **4** 代,俄罗斯,空手道,坦克,阿弥陀,仔熊物语,矿王,米老鼠,热恋四驱	**58** 元
13 合 1	JPS-012	口袋怪物(红)、(绿)、(蓝)、(黄)口袋大富翁,口袋情人,口袋收藏品,口袋英雄骑士传,口袋勇者斗恶龙,太空战士 4,第四次机器人大战(中),朱罗记(中),天外魔境 Ⅱ(彩卡)	180 元
11 合 1	**(DY-04)**	**RB** 饿狼、洛克人 **5**、冒险岛 **3**、蜡笔小新 **4**、美少女战士、柯拿米篮球、康老鸭 **2**、小叮当 **2**、赛车英雄、四川省等	**45** 元
13 合 1	**(DY-05)**	桃太郎、洛克人 **5**、**RB** 饿狼、魂斗罗、泡泡龙 **3**、地球保卫战、**F-1** 小子、骰子转盘、炸弹杰克等	**45** 元
9 合 1		太空战士(中)、三国志(中)、天外 Ⅲ、超魔神、信长野望、太战略 Ⅱ、网球炸弹	**80** 元
7 合 1	**(LY9907)**	第二次机器人大战(中文),吞食天地(中文),三国(中文),太空战士,沙特传说,创世纪外传,鬼神降临	**78** 元
12 合 1	M3201	勇者斗恶龙,三国志(中),第二次机械人大战中,吞食天地,太空战士 Ⅲ,隐忍 5,女神转生,信长野望,魔界塔士传传,创世纪传传,妖精物语,机械恐龙	115 元
	AG901	96 格斗王,洛克人 1、2、3、4、5 代,玛莉 Ⅳ,玛莉兄弟,水管玛莉,玛莉医生	**44** 元
32 合 1	(BJ008)	饿狼 3、98 FFA、炸弹超人 2、小叮当赛车、冒险岛 2、超级玛莉、玛莉医生、太空防卫战、役满麻雀、热恋四驱、俄罗斯方块等	43 元
5 合 1	**(BM502)**	**96** 格斗,幽幽白书,魁男熟,成龙功夫,绝对无敌	**40** 元
5 合 1	**(AG503)**	快打旋风,七龙珠,中国功夫,恶魔城,**SD** 战国传	**38** 元
8 合 1		得智大全 Ⅲ 代:口袋黄、太空 Ⅳ(中)、口袋红、吞直(中)、三国志(中)、96 格斗、天外 Ⅲ、黑巴斯钓鱼王	**110** 元
8 合 1	**(AG811)**	侏罗纪 Ⅲ(中文版)),**98FIFA**,索尼克 **5**,卡拉久村,疯狂泰水 **2** 代,克星兄弟,爆破俄罗斯,蓝精灵 **2** 代	**98** 元
25 合 1	**(25DB010)**	饿狼 **RB**,**96** 格斗,**98** 世界杯,小叮当,星舰迷航,泡泡龙 Ⅲ,音速小子 **5**,**98** 海战,虎鸽等	**90** 元
15 合 1	**(15DB995)**	**98** 世界杯,**98FIFA**,虎鸽二代,大怪物,索尼克 **5**,猫捉老鼠,兔宝宝等	**58** 元
6 合 1	**(AG603)**	蜡笔小新,忍者龟 **3**,小叮当,对战轰炸人,冒险岛,米奇老鼠	**38** 元
18 合 1		第二次(中)、太空战士 4(中)、三国志(中)、情花降、超级玛莉欧、明星蓝球、扑克方块、空手道专家、坦克大战、纲球、泡泡龙、宝石传说、扑克小子、麻雀	**85** 元
8 合 1	**(AG802)**	玛莉 **6**,迷你四驱,三国中文,女神转生,太空战士,信长野望,大战略,隐忍者	**88** 元
13 合 1	**(6B74A)**	饿狼传说 **RB**,**96** 格斗王,沙漠风暴,菲力猫,超级篮球,自由搏击,米奇老鼠等	**50** 元
29 合 1	DC-071	大盗伍(彩)、陆海空大战略 2、口袋黄、96 格斗、首都高速赛车、上海 POCET、名侦探柯南 2、太空四中文、云国志中文、吞 Ⅲ 中文、第二次中文、雷光战士、龟 3、冒险岛 Ⅲ……29 个节目无重复(彩卡)	175 元
52 合 1	**BJ5006**	饿狼 Ⅲ,**98FIFA**,桃太郎,忍者神龟 Ⅲ,蝙蝠侠 Ⅱ,超级玛莉,网球大赛,宝石传说	**42** 元
37 合 1	**(JK-063)**	格斗学国,装甲奇兵 Ⅱ,小叮当时空飞越大未来,坏玛莉 **2**,**96** 格斗,三国中文,洛克人 **3**,美少女 **R**,幽白 **4**,剑勇传说,门球弹 **2**,轰炸超人 **3**,音速 **5**,咸蛋超人,妖精物语,热血足球,双截龙 **2**,雪人 Ⅱ,俄罗斯聚(彩色)	**174** 元
19 合 1	**DC-066**	轰炸起人大冒险,口袋彩色,首都高赛车,**98** 极速快速,妖精物语,俄罗斯方块,钻石大盗等(全彩卡)	**100** 元
14 合 1	**14VT205**	饿狼 Ⅲ,吞食天地,机械人大战,小叮当赛车,音速五代,小新 **4** 代,四驱等	**45** 元
19 合 1	**19VT8003**	太空战士四(中),黄口袋,首都高赛车,超级玛莉兄弟,玛莉医生,俄罗斯方块,太空战士 Ⅲ(彩卡)	**85** 元
13 合 1	**BM0226**	饿狼 Ⅲ,**96** 格斗王,沙漠风暴,菲力猫,赌王之战,超级蓝球,自由博击,米老鼠,热血四驱	**42** 元
32 合 1	**JPS-006**	**96** 格斗王,天使之翼,双截龙,小叮当,魂斗罗,平安东京怪兽,世界杯纲球,口袋惑星传说,冒险岛,森林奥探,异形等(彩卡)	**55** 元
20 合 1	**JPS-008**	洛克人 **1**、**2**、**3**、**4**、**5** 代,洛克人世界,役满,泡泡龙 Ⅲ 等(彩卡)	**55** 元
10 合 1	**(JK-001)**	斩红郎,**96** 格斗,饿狼,愉打旋风 **2**,英雄榜,幽白 **4**,忍龟 **3**,蜡笔,索尼克 **5**,美少女 **R**	**113** 元
9 合 1	**(JK-021)**	超级装甲奇兵,口袋绿,风来西林,宠物,洛克人,**95** 格斗,三国中文,太空战士,四驱	**120** 元
7 合 1	JPS-016	魂斗罗 6、兔宝宝、冒险岛 Ⅱ、大坦克、炸弹人、智慧方块、兔库 2	**30** 元
12 合 1	**(JK-026)**	大金刚 **3**,口袋(青),大盗伍佑卫门,恶魔城 **3**,洛克人 **5**,**96** 格斗,樱桃小丸子,太空 Ⅲ,玛莉 **2**,三国中文,骑士物语,魔法骑士	**125** 元
120 合 1	**JK-059(B)**	饿狼特别版,**96** 格斗王,朱罗记 Ⅱ,**NBA**,又截龙 Ⅲ,格斗快打,汤尼兔,世界足球等(彩卡)	**53** 元
6 合 1	**(JK-019)**	养宠物鸡,口袋绿,太空战士 Ⅲ,女神诞生 Ⅱ,圣剑传说,三国中文	**103** 元
8 合 1	**(8A08)**	**MK3**(真 **3**),玩具总动员,索尼克,书本冒险,林宝坚赛车,龟 **3**,达菲鸭,虎鸽	**53** 元
6 合 1	**(6A01)**	**97FIFA**,狮子王,小木偶,蓝精录 **2**,虎鸽,杀手学堂	**55** 元
5 合 1	**(5A01)**	真人快打 **3**,**97FIFA**,风中奇绿,小木偶,阿拉丁	**48** 元
26 合 1		格斗 96、侍魂 Ⅲ、快打旋风、95 格斗、饿狼 Ⅱ、英雄榜、龙珠 2、幽游白书 4、斗神传、洛克人 5、美少女战士 R、篮球飞人、忍者桃太郎、天使之翼、狮子王、魂斗罗 Ⅱ 等	165 元
11 合 1	**DQ-002**	勇者斗恶龙,俄罗斯方块,忍者龟 Ⅲ,雪人兄弟,世界杯保龄球(彩卡)	**115** 元
12 合 1	**(12ZH)**	吞食天地(中文)、三国(中文)、第二次(中文)、**98** 世界杯、太空战士 Ⅲ、大战略、金货玛莉、信长野望、大金刚 Ⅲ、泡泡龙、洛克人、音速鼠	**113** 元
12 合 1	**(12E)**	第四次(中文)、口袋(红)、魔法阵 **2**、大战略、第二次机械人、信长野望、太空战士 **6**、暴龙世界、役满、方块 Ⅱ 等	**73** 元
6 合 1	JPS-015	音速 5、热血足球、俄罗斯方块、玛莉医生、解之迷小子、南极企鹅	**30** 元
26 合 1	**JPS-009**	**96** 格斗王,朱罗记公园 Ⅲ,泡泡龙 Ⅲ,忍者龟 Ⅲ,玛利 **4**,彩虹岛,双截龙 Ⅲ,兔宝宝,**N64** 玛利,街霸 Ⅲ 等(彩卡)	**55** 元
8 合 1	**(AG806)**	街霸 **2**、魂斗罗、泡泡龙、小叮当、智慧方块等	**38** 元
30 合 1	DC-068	萨尔达 OK、口感黄、新轰炸超人(彩色加强版)、蚂蚁雄头、恐龙战士、故明探险、猫咪抓小鸟、98 极速快感、青蛙过街、96 格斗、天使之翼、恶魔城 Ⅲ、幽白 Ⅲ、洛克人 Ⅲ 等	**175** 元
17 合 1	JPS-007	96 格斗、热血躲避球、热血进行曲、热血新记录、热血排球、热血硬派、热血小子、热血快杰、役满、俄罗斯方块、玛莉医生、打砖块、平安京怪兽、越野加车费、企鹅、打击方块	48 元
20 合 1	JPS-008	洛克人 1、洛克人 2、洛克人 3、洛克人 4、洛克人 5、泡泡龙 3、役满、玛莉网球、玛莉医生、智慧方块	48 元
32 合 1	**BM115(A)**	饿狼 Ⅲ,泡泡龙 Ⅲ,**96** 格斗王,叮当赛车,高速 **5** 代,玛莉,坦克大战,役满,热血四驱,小和尚	**42** 元
10 合 1	**(AG1001)**	三国英雄传、**96** 格斗、鬼太郎、大富翁、疯狂赛车、创世纪外传、役满等	**80** 元
8 合 1	**(AG803)**	**96** 格斗、虎鸽、忍者龙剑、玛莉、碎石战士、南北拳	**45** 元
12 合 1	**(6B74B)**	**RB** 饿狼、炸弹、俄罗斯、恶魔城、宝石捷赛车、泡泡龙 **3**、蜡笔小新、热血足球、玛利天地等	**45** 元
12 合 1	**(12RPG)**	第二次机械人、吞食天地、龙珠 **Z**、大战略、格斗中国人、玛莉、俄罗斯等	**75** 元
8 合 1	**(6B75A)**	**RB** 饿狼、音速 **5**、热血系列运动等	**60** 元
30 合 1		饿狼(特别版)、音速 5、快打旋风 2、恶魔城 2 代、洛克人 3、90 坦克、太空侵略者、方块、保龄球、杰克炸弹人、矿王、俄罗斯、役满、新食鬼、妖精物语	**50** 元
7 合 1	**(BM701)**	玛莉 **6** 代、破坏玛莉、玛莉四、玛莉医生、玛莉水管工、玛莉网球、玛莉撞砖	**40** 元
8 合 1	**BM115(B)**	饿狼 Ⅲ,**96** 格斗王,街霸 Ⅱ 代,桃子,**N64** 玛莉,魂斗罗,雀四郎,米老鼠	**42** 元
28 合 1	JK-826	忍者龙剑传、花式台球、超级玛莉兄弟、上海坦克、仓库番、雷霆战机、水管、玛莉医生、役满、神奇老鼠	**30** 元
11 合 1	**(11VT112)**	**96** 格斗、大金刚 Ⅲ、机器人大战、役满等	**60** 元
5 合 1	**(AG506)**	**98FIFA** 足球、克星兄弟、天使老人、叮当、小精灵	**38** 元
56 合 1	**(GA008)**	玛莉,魂斗罗,蜡笔小新,玛莉医生,仓库番,射击方块,阿弥驼等	**40** 元
48 合 1	**(GA006)**	蓝精灵,小新 **4**,美少女战士,俄罗斯方块,太空侵略者,撞砖,坦克等	**40** 元
18 合 1	**(GB005)**	**96** 格斗,龙珠 **2**,美少女战士,动物蓝球,大金刚 Ⅱ,霹雳杀手,狮子王,斗神传,龟 **3**,冒险岛,足球,玛莉,网球,米老鼠,撞砖等	**58** 元
28 合 1	**(JK-025)**	**96** 格斗,轰炸队,金钢战士,天使之翼,美少女战士,蓝球飞人,玛莉医生,忍龟 **3**,忍者龙剑,世界杯,怒之要塞,鸟人战队等	**105** 元
19 合 1	**JPS-001**	**96** 格斗王,饿狼 Ⅲ,花木兰,飞龙拳外传,樱桃小子,魂斗罗 **6**,绝对无敌超级人,越野战车,大富豪,格斗王,中国英雄,飞龙战士等(彩卡)	**55** 元
88 合 1	**JK-060(B)**	**96** 格斗王,高速 **5**,阿拉丁,米老鼠,恶魔城,明星蓝球,双截龙,泡泡龙,吸血鬼等(彩卡)	**53** 元
26 合 1	JK-825	热血高校、蜡笔 4、超级玛莉、泡泡精灵、雷霆战机、保龄球、打砖块、玛莉医生、神奇老鼠	**30** 元
33 合 1	**LY9934**	真人快打(彩)、恐龙金刚、青蛙过街、超级挖金、炸弹杰克、智慧跃球、子熊物语、企鹅世界、宝石传说、宇宙战机　打砖主块、矿王、太空侵略者等	**78** 元
30 合 1	**LY9933**	虫虫危机(彩)、小黄雀与大野猫(彩)、青蛙过街、蜈蚣大战、恶魔城、老鼠酒店、小精灵、打砖方块、五子棋、海陆空大战　足球、智慧弹跳球、蛇王之争等	**78** 元
28 合 1	**LY9935**	星际终结者(彩)、恐龙猎人 **2**(彩)、背蛙过街、蜈蚣大战　米老鼠 Ⅲ 代、**NBA** 篮球、迷魂车、杜先生、宇宙战机、炸弹杰克、仓库番 Ⅱ 代、射击游戏、坦克大战等	**78** 元
24 合 1	**LY9926**	玛莉兄弟全集 **2**(彩)、青蛙历险(彩)蜈蚣大战 **9** 彩)、彩色打砖块(彩)、首都高赛车(彩)、玛莉医生、越野电单车、网球、太空侵略者、足球等	**78** 元
21 合 1	**LY9925**	大盗伍佑卫门 **4**(彩)、大富翁(彩)、彩色打砖块(彩)、俄罗斯方块(彩)、炸弹杰克、超级挖金、越野电单车、子熊物语、网球、玛莉医生、打傻瓜等	**78** 元
	(AG003)	樱桃小丸子,激色 **3**,蜡笔,俄罗斯,网球,玛莉,撞砖,小丸子等	**36** 元
22 合 1	**(JPS-003)**	**96** 格斗王,**95** 格斗王,**98** 世界杯足球,**N64** 玛莉,小精灵,逃狱金刚等	**50** 元
40 合 1	**(GA005)**	幽白,元祖快杰,米奇老鼠,滚动方块,黑白棋,撞砖,俄罗斯,役满	**35** 元
16 合 1	**(S16)**	斗神传、格斗天王 **95**、幽白、龙珠 **Z**、腊笔小新、玛莉、俄罗斯、玛莉医生、越野电单、子熊物语等	**43** 元
12 合 1	**(JPS-011)**	勇者斗恶龙(彩),球玛莉欧 Ⅱ(彩),海陆空大战略 Ⅱ(彩),大富翁(彩),英雄骑士(彩),袋怪物金(彩),新机械人大战(中),三国演义(中),太空战士(中),音速小子五,泡泡龙 Ⅱ,**N64** 玛利(彩)	**180** 元
11 合 1	**AG1101**	太空战士 4 代(中),吞食天地 3 代(中),三国志(中),柯男 2 代,大战略,第二次机器人大战,信长野望,鬼神降临,魔界塔 3(中),三国英雄传(中),豪化列车杀人事件	**129** 元
17 合 1	**(JPS-007)**	**96** 格斗王,热血避球,热血进行曲,热血足球,热血记录,热血排球,热硬,热血小子,热血快乐,平安怪兽	**50** 元
12 合 1	**BJ5016**	第二次机器人大战(中文),三国演义(中)	**45** 元
12 合 1	**BJ5011**	饿狼传说 **3**,炸弹俄罗斯,恶魔城 **3**,兰宝墓尼车,泡泡龙 **3**,蜡笔小新 **4**,热血足球,玛莉天地,雀四郎,九路围棋,玛莉医生,仓库番 **2**	**40** 元



北京腾达游戏【邮购价目】闯关族们的挚友!

12合1	001	坏玛莉欧1·2、玛莉兄弟1·2、玛莉大集合1·2、N64玛莉、玛莉女孩、玛莉医生、大金刚3、格斗6、俄罗斯方块	115元
28合1	TD-028	特攻队,口袋(红)、(黄)、(绿)、(青),首都高速赛车,大坦克,网球,电单车,太空战略	115元
12合1	003	陆海空大战略、司令官、口袋怪物(绿)、月影村、三二四驱GB、天地吞食、鬼太郎、三国、希望之剑、创世纪外传、领土模拟战	115元
15合1	004	大金钢3、95格斗、机器人大战、秘宝传说、雷光战士2、斗人魔镜传、SD战国传、银河时代、王国物语、阿雷沙、家庭战争、沙特传说	109元
16合1	005	吞食、坏玛莉欧、天使之翼、幽游白书4、灌篮高手、美少女、三国中文、热血硬派、女神转生外传、时空霸者	109元
26合1	JPS-009	96格斗王、诛罗记Ⅲ、泡泡龙3、激龟3、超玛莉兄弟4、彩虹岛、双截龙Ⅲ、兔宝宝、菲力猫、玛莉医生、太空入侵者、越野机车赛、智慧方块	48元
88合1	JK-060	96格斗、音速5、阿拉丁、米奇:恶魔战、明星NBA、沙滩排球、汉堡、小精灵、弹子台、超级玛莉兄弟、泡泡龙、坦克、玛莉医生、太空侵略者、网球等	48元
12合1	019	音速小子5、樱桃小丸子、音速战士3、音速撞砖、美少女妹妹、火战车、方块、音速人5、音速打砖块、坦克、改造人2、玛莉医生	110元
29合1	010	96格斗、三国中文、吞食中文、机器人大战中文、口袋怪物黄、口袋情人、陆海空、饿狼、太空战士、雷光战士、魔神英雄传……	169元
25合1	011	坏玛莉欧2、勇者斗恶龙、俄罗斯方块……(普通机同时兼容)(彩卡)	104元
14合1	012	机器人大战、吞食、三国中文、口袋怪物青、口袋炸弹人、口袋情人、机器人外传、四驱车、金太郎、迷你猪、打地鼠……	109元
8合1	013	热血足球、热轿硬派、热血高校、热血快打、热血方块、热血保龄球、热血四驱车、热血网球	34元
10合1	014	口袋英雄、月影村之怪物、第二次机器人大战、洛克人5、96格斗、圣剑传说、太空3、沙尔达传说、三国中文、魔法骑士	109元
10合1	015	96格斗、口袋怪物9青)、月影村怪物、口袋炸弹人4、勇者历险、机器人大战、沙尔达、圣剑传说、大金钢3、隐忍传说	109元
29合1	A007	恐龙猎人2(彩色)、炸弹超人6(彩色)、大战略2(彩色)、首都高赛车(彩色)、青蛙过河(彩色)、坦克大战、仓库番2、扫海艇、水管工人、俄罗斯方块、企鹅世界……	83元
50合1	D004	格斗王(彩色)、恐龙猎人(彩色)、小黄雀与大野猫(彩色)、蜈蚣大战(彩色)、青蛙历险……	83元
25合1	022	灌篮高手、世界保龄球、篮球之星、口袋坦克、火箭车、纸牌风云、GB赛车……	34元
14合1	036	大金钢2、机器人大战、金货玛莉、玛莉5、J联盟足球、三国中文、圣剑传说、隐忍、吞食、魔法阵、女神转生、大战略、复活、信长	115元
25合1	024	神龙传、泡泡龙、顽皮熊、猪小弟、美人鱼、米奇老鼠、武装重地、银河武士、新西洋棋、菲力猫……	44元
26合1	025	樱桃小子、忍者锡、花式撞球、美少女、幽游、玛莉、危机忍龟、魔法少女、超级麻雀、猜谜女孩、四人麻雀……	34元
27合1	026	美少女战士、役满、扑克小子、超能俄罗斯、纸牌游戏、美少女世界、撞砖、麻雀、双人麻雀、月光少女……	34元
28合1	027	龙珠Z、魂斗罗、太空侵略者、矿王、快速玛莉、新七龙珠、超级魂斗罗、力量超人、七龙珠武斗会、智慧老人、快打龙珠	34元
	AG505	98FIFA,忍者龟3代,魂斗罗6代,疯狂泰山2代,鬼马小精灵	60元
35合1	031	射击泡泡龙、忍者激龟3、最后包泡忍道、泡泡龙全集、激龟特别版、格斗忍者龟、双截泡泡龙、保龄球、玛莉乐园	34元
36合1	032	超斗士激传、对战网球、世界保龄球、米老鼠、热血魂斗罗2、怪兽超人、街头坦克、二人网球、职业保龄球、快速老鼠	34元
37合1	034	米奇老鼠、泡泡龙、撞球、玛莉医生、企鹅大战、花式撞球、麻雀大会、大玛莉之岛、天使玛莉、梦幻泡泡龙……	34元
38合1	035	超级玛莉、超级魂斗罗、太空侵略者、战斗英雄、雷霆战机、火战车、星际大战、大老二星际终结者……	34元
33合1	LY9934	真人快打、恐龙金刚、青蛙过街、超级挖金、炸弹杰克、智慧弹跳球、子熊物误、企鹅世界、宝石传说、宇宙战机、打击方块、矿王、太空侵略者、俄罗斯方块、街头快打……	83元
45合1	044	冒险岛2、玛莉N64、魂斗罗、泡泡龙、南北拳、黑白棋、扑克、大冒险乐园、超级玛莉兄弟……	30元
	JK-045	96格斗王,大贝兽物语,怪兽大竟走,司令官月面之战,头文字D外传,阿佛列鸡,牧场物语,陆海空大作战,口袋收藏品,98海战复活记10合	110元
24合1	039	幽游白书4、蜡笔小新4、上海、撞砖、方块、踩地雷8……	30元
32合1	040	飞龙拳外传、蜡笔小新、魂斗罗、俄罗斯方块、超级坦克、对对碰、杰克轰炸人……	30元
40合1	041	剑勇传说、米奇大冒险、幽浮玛莉、俄罗斯方块、役满、玛莉医生、仓库番……	30元
15合1	15VT8002	萨尔达传说,大金刚四代,首都高赛车,上海,企鹅历险,海艇,越野电单车,宝石传说,掏金者,网球大赛,解迷小子	85元
22合1	043	金钢战士3、魂斗罗6、闪电坦克、西班牙摩托车、扑克小子、俄罗斯方块……	30元
12合1	勇者	勇者斗恶龙,玛莉2,陆海空大战略2,大富翁,英雄骑士传,口袋黄,新机器人大战,泡泡龙吞3中文版,太空4中文版,音速,N64玛莉	158元
13合1	口袋专辑	口袋药,口袋青,口袋绿,口袋黄,大富翁,口袋情人2,口袋收藏品,英雄骑士传,勇者斗恶龙,太空4中文,第四次机器人中文,侏罗纪3中文等	158元
37合1	口袋黄	格斗学园,陆海空大战略,时空未来大冒险,坏玛莉2,口袋黄,格斗96,三国中文,洛克人3,美少女战士,幽游白书4,剑勇传说,妖精物语等	158元
24合1	萨尔达	萨尔达传说DX,英雄骑士传,口袋黄,96格斗,时空飞越大冒险,陆海空大战略2,格斗学园,龙珠Z,篮球飞人(全国之冠)兔宝宝,菲力猫等	158元
12合1	游戏王	口袋红,口袋绿,口袋黄,新机器人大战中文版,杰克DJ(狂热节拍),游戏王,三国中文版,第二次中文版,太空中文版,格斗96,饿狼3(彩卡)	158元
30合1	萨尔达	萨尔达传说DX,口袋黄,新轰炸超人,蚂蚁雄兵,恐龙战士,古文明探险,猫抓小鸡,98极速快感,青蛙王子,格斗96,天使之翼,恶魔城3等	158元
25合1	PT073	大贝兽物语(黄),'99NBA篮球,麻雀王,98格斗学园,96格斗天王,新轰炸超人(口袋),兔宝宝与达飞鸭3,98极速赛车,小叮当DX10等	158元
32合1	DC065	口袋怪兽(红,绿,蓝,黄),格斗天王96,格斗学园,太空战士4(中文),第二次机器人大战,吞食天地3(中文),三国志(中文),圣剑传说等	158元
26合1	格斗王专辑	侍魂3,格斗96,世界英雄,95格斗,饿狼传说,英雄榜,斗神传,洛克人,龙珠Z,幽游白书4,篮球飞人,天使之翼,魂斗罗2,龟3,四驱车等	143元
38合1	恶龙	陆海空大战略,玛莉2,勇者斗恶龙,格斗96,……(无重复)	118元
13合1	太空	麻雀勇者战记,太空4中文,英雄骑士,陆海空大战略,新轰炸超人,超级大金钢,98极速快感,青蛙王子,口袋彩色龙,俄罗斯方块,保龄球等	103元
25合1	玛莉	玛莉2,勇者斗恶龙……(25个无重节目)	98元
20合1	黄	口袋红,口袋绿,口袋黄,口袋青,信长野望,大战略,SD战国传,雪人兄弟,泡泡龙,坦克HQ赛车,蜡笔小新4,樱桃小丸子,小叮当,冒险2等	98元
10合1	E	口袋红,月影村,第二次机器人,洛克人5,格斗96,圣剑传说,太空3代,沙尔达传说,三国中文,魔法骑士传2	93元
12合1	H	大金钢3,口袋青,大盗伍2,恶魔城3,洛克人5,96格斗,樱桃小丸子,太空3,玛莉名作2,三国中文,魔法骑士传2,骑士物语	93元
10合1	F	96格斗,口袋青,月影村,口袋轰炸人4,勇者历险,第二次机器人,沙尔达,圣剑传说,大金钢3,隐忍传说	93元
10合1	F	陆海空大战略,司令官月面之战,口袋好,月影村,三二四驱,吞食,希望之剑,勇者传说,创世纪外传,领土模式战	93元
10合1	G	96格斗,大贝兽,怪兽大竞走,司令官月面之战,头文字D外传,阿佛列鸡,物场物语,陆海空,98海战复活记	93元
20合1	球	亚特兰大,96格斗,FIFA97,NBA96,篮球飞人2,世界杯足球,11项运动赛,高尔夫,弹平,冰上曲棍球,机车大赛,摔角,花式撞球,(无重复)	88元
12合1	G热血	侍魂3,格斗96,NBA96,FIFA97,热血高校,热血足球,热血弹平,热血新记录,热血行进曲,热血排球,热血曲棍球	88元
10合1	D	侍魂3,96格斗,饿狼2,快打旋风2,英雄榜2,幽白4,龟3,蜡笔小新4,音速5,美少女R	82元
18合1		太空战士四代(中),黄色口袋怪兽(彩),第二次,蓝色口袋,超级玛莉(彩),三国志(中)[可同时记忆]	85元
9合1	口袋黄	口袋黄,96格斗,音速5,雀四郎,绝对无敌,玛莉医生,俄罗斯,炸弹杰克,热恋四驱	73元
14合1	B	第二次中文版,三国中文,吞3中文,口袋情人,轰炸人3,超级大事业,打蟑螂,机器人外传	73元
6合1	口袋黄	口袋黄,太空中文,魂斗罗6,N64玛莉,冒险岛2,龟3	73元
12合1	I	玛莉2,玛莉1,玛莉兄弟2,玛莉兄弟1,玛莉大集合2,玛莉大集合1,玛莉N64,玛莉女孩,超级大金钢3,格斗96,俄罗斯方块	68元
11合1	吞食	吞食中文,口袋绿,恶魔城3,魔法阵,大战略,骑士物语,樱桃小丸子,役满,坦克,俄罗	62元
22合1	超强	98世界杯,花木兰,泡泡龙3,小叮当,N64玛莉,唐老鸭,米老鼠,恶魔城,玛莉(略)	45元
19合1	花木兰	96格斗,饿狼3,花木兰,飞龙传,樱桃小丸子,魂斗罗,无敌超人,机车,扑克	45元
16合1		96、95格斗,饿狼传说3,快打旋风	45元
24合1	格斗	96格斗,快打旋我,音速5,蜡笔小新,叮当2,雪人兄弟,米奇老鼠,玛莉,麻将	45元
30合1	饿狼	饿狼3,音速5,快打英雄,恶魔城2,洛克人3,90坦克,太空侵略者,方块,炸弹人,保龄球,矿王,俄罗斯方块,役满,新食鬼,妖精物语	45元
32合1	天使	96格斗,双截龙2,天使之翼,叮当2,音速5,冒险岛3,打地鼠,精灵2,魂斗罗6,企鹅推蛋,子熊物语,仓库番2,网球,玛莉医生,扑克小子等	45元
17合1	热血	96格斗,热血躲避球,热血进行曲,热血足球,热血新记录,热血排球,热血硬派,热血小子,热血快杰,役满,俄罗斯方块,玛莉医生,打砖块	45元
20合1	洛克人	泡泡龙3,洛克人1、2、3、4、5代。役满,玛莉网球,智慧方块……	45元
26合1	侏罗纪	96格斗,侏罗纪3,泡泡龙3,龟3,超级玛莉兄弟4,彩虹岛,双截龙/兔宝宝/菲力猫,玛莉医生,太空入侵者/越野机车赛/智慧方块	45元
25合1	音速	96、95格斗,饿狼传说3,音速5/超级玛莉兄弟4,打击方块/南北拳,俄罗斯方块,网球玛莉女孩,玛莉医生,高高坦克	45元
120合1	饿狼	兔宝宝,饿狼3,96格斗,侏罗纪3,NBA篮球,世界杯足球/双截龙3,智慧方块,打砖块,仓库番2/坦克	45元
10合1	特辑	96格斗,双截龙2,双截龙1,双截龙3,洛克人1、2、3,魂斗罗1、2,热血硬派	42元
9合1	龙珠Z	96格斗,95格斗,饿狼3,悟空飞翔传,冒险岛2,玛莉医生,打砖块,坦克,锄大D	42元
25合1	JPS010	96格斗,95格斗,饿狼3,南北拳,俄罗斯,网球	42元
8合1	世界杯	96格斗,98世界杯,洛克人,轰炸队3,雪人兄弟,口袋彩色龙,青蛙勇士,98极速赛车	42元
15合1	QQ902	98世界杯,96格斗,音速5,洛克人3,金钢战士2,龟3,泡泡龙,玛莉兄弟,街头格斗,蜘蛛人,电梯大战,网球,打地鼠,打击方块	42元
6合1	JPS024	96格斗,95格斗,饿狼3,幽游白书4,龟3,忍者龙剑传	42元
18合	1JPS019	冒险岛2,双截龙2,魂斗罗,雪人兄弟,龟3,热血硬派,热血高校,忍者龙剑传,碎石战士,明星篮球,雀四郎,琉球2,泡泡龙,米奇老鼠5等	42元
14合	1JPS029	96格斗,魂斗罗2,忍者桃太郎,江户大百科,大盗伍2,樱桃小丸子,弹平球,猴子大冒险,玛莉兄弟,俄罗斯,太空侵略者,打砖块,玛莉女孩等	42元
11合	1JPS023	格斗天王96,格斗天王95,饿狼传说3,98四驱小子,N64玛莉,乱马1/2,超级玛莉兄弟,俄罗斯方块,玛莉医生,太空侵略者,出奇老鼠	42元
15合	1JPS028	天王96,幽游白书3,超级魂斗罗,魔鬼终结者2,法拉利赛车,泡泡龙3,智慧老鼠,坦克大战,玛莉医生,俄罗方块,N64玛莉,音速小子5等	42元
18合	1JPA025	格斗天王96,新口袋轰炸超人,音速小子5,98四驱小子,泡泡龙3,N64玛莉,网球,玛莉医生,俄罗斯方块,撞砖,役满,空手道,仓库番,坦克等	42元
22合	1QQ901	98法国足球,花木兰,泡泡龙3,小叮当2,N64玛莉,唐老鸭,米老鼠5,玛莉兄弟,俄罗斯方块,打砖块,挖金,坦克,玛莉医生,网球,越野机车等	42元
12	智慧大全A1201	勇者斗恶龙6(彩),坏玛莉兄弟Ⅱ代(彩),撒尔达传说(彩),口袋怪兽全集(彩)么鬼盗贼王(彩),海陆空大战(彩),首都赛车(彩)等	170元
12	智慧大全A1202	勇者斗恶龙6(彩),怪兽最强战士(彩),天使盗贼王(彩),罗德岛(彩),口袋怪兽Ⅲ(贵),口袋怪兽I(红),口袋手册(女子同级生),牧场物语等	170元
15合1	BT1010(15)	勇者斗恶龙6(彩),坏玛莉欧2(彩),怪兽战士最强决定战(彩),女神转生外传(彩),撒尔达传说(彩)口袋怪兽全集(彩),海陆空大战(彩)等	170元
16合1	A1601	心跳回忆(彩),口袋妖怪6(彩),口袋黄、口袋青、口袋绿、口袋红,口袋里的情人,口袋里的医生,口袋里妖怪物语,口袋妖怪全集等	170元
17合1	A1701	兽骑士最强决定战(彩),口袋妖怪6(彩)口袋黄,第二次(中),萨尔达传说(彩),小偷王天使篇(彩),太空战士Ⅳ(中),坏玛莉兄弟,吞Ⅲ(中)等	170元
24合1	中英文画面选择	游戏王(彩),决战音乐DT(彩),口袋保龄球(彩),音速小子6,名侦探柯南—豪华列车,雪人兄弟彩色撞砖,超级玛莉兄弟,电梯战,打砖块等	105元
7合1	TA7001	女神转生2,三国志Ⅲ(中),玛莉医生,炸弹人,玛莉网球,俄罗斯方块,坦克大战	80元
4合1	A4001	第二次(中),太空战士2(中),吞Ⅲ(中),三国志(中)	80元
		第四次,三国志(3)	40元

广 告

北京腾达游戏 【邮购价目】 闯关族们的挚友!

GB 单卡

名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
大战略Ⅱ	29元	蚯蚓战士	25元	玩具总动员	24元	第四次机器人大战(中)	33元	国际象棋	24元	美人鱼	24元
口袋恋爱	29元	98FIFA	30元	三国中文	25元	汤姆猫	25元	电车	25元	冒险岛	24元
魂斗罗	24元	月球大战略	24元	世界英雄 JET	24元	蜡笔小新	25元	异形Ⅲ	24元	玛利Ⅱ	24元
吞食天地(中)	29元	怒之要塞	24元	狮子王	24元	杀人事件	25元	上尉密令	24元	叮当	24元
饿狼Ⅱ	24元	实况足球	38元	泡泡龙	24元	沙漠风暴	24元	克星兄弟	24元	暗黑封印	30元
FI赛车	24元	4驱小子Ⅰ、Ⅱ	各24元	怪鸭历险记	24元	花木兰(新)	24元	美少女战士	24元	忍空	25元
破坏玛莉	24元	忍者龙剑传	24元	真实慌言	24元	音速6代	25元	97格斗王	70元	荣光足球	30元
风来西林	29元	战斗原始人	24元	大盗伍佑卫门	24元	爆钓烈传翔	38元	世界英雄 JET	25元	猫和老鼠	24元
炸弹人	24元	龙珠Z	24元	忍者神龟	25元	帮尼兔	25元	国盗物语	24元	头文字D	30元
魂斗罗	24元	丛林王子	24元	美国赛车	25元	亚历兄弟	24元	太空战士Ⅳ(中)	40元	蓝球飞人	24元
双截龙	24元	阿拉丁	24元	大金刚3代	24元	迷你机器人	30元	兔宝宝Ⅱ	24元	真人快打Ⅱ	24元
动物乐园	39元	街头霸王Ⅲ	24元	菲乐猫	25元	口袋(紫)	63元	朱罗纪Ⅲ	24元	95格斗王	24元
太空战斗	39元	七喜小子	24元	口袋(红、青、绿)	各23元	98海战	29元	机械战警Ⅲ	24元	赛车(震动)	55元
饿狼 RBⅡ、Ⅲ	各24元	洛克人5代	24元	超魔神Ⅰ	28元	幽幽白书	24元	蝙蝠侠Ⅱ	24元	大富翁	42元
96格斗	24元	X超人	24元	昆虫博士	45元	未来战士	24元	J联盟足球	30元	玛莉2代	25元
斩红郎	24元	牧场物语	30元	天外魔境	40元	新炸弹人	29元	R型事	24元	钓鱼先生	30元
		卡比之星	25元	狮子王	22元	蝙蝠侠2	21元	口袋弹珠	52元		
		美少女	21元	冒险岛Ⅲ	23元	上尉密合	21元	学级生	62元		

GB 彩色单卡

名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
萨尔达传说	45	真人快打四代	49	影武忍	45	口袋6代	54	魔法气泡	49	99NBA	55	玛莉D义(彩)	50
美女与野兽	58	格斗王	45	钓鱼	45	小黄雀	50	情书	47	黄金鼠	43	心跳Ⅰ、Ⅱ	85
玛莉陆代	53	游戏王	64	麻雀王	45	老鼠王	45	保龄球	47	天使	55	红色青春Ⅰ、Ⅱ	85
虫虫危机	42	洛克人8代	49	炸弹王	45	兔宝宝	43	荒原大镖客	43	恶魔	55	勇者斗恶龙	50
星际终结者	48	罗德岛战记	47	大猩猩	50	疯狂兔宝宝	43	女神	55	大贝兽Ⅱ	68	口袋妖怪(金)	40
猫侍(彩)	30	矿王	45	未来编	50	大盗伍佑卫门	50	音乐 DJ	50	叮当赛车	54		

以上 GB 卡邮费每盘 8 元,2 盘 11 元,以后每增加一盘增加 3 元邮费。

MD 卡:

类别	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
文字类	中国象棋(中文)	38元	悟空外传(中文)	42元	光明十字军	60元	众神遗产(中文)	42元	太阁立志传(中文)	90元
	太空战士(中文)	42元	新超级大战	50元	织田信长(中文)	55元	亚瑟(中文)	42元	皇帝财宝(中文)	65元
	封神榜(中文)	42元	信长霸王传(中文)	42元	风中奇缘	43元	中文三国Ⅴ(中文)	42元	阿Q连环炮(中文)	104元
	大富翁(中文)	42元	古代封印	36元	沙丘	17元	吞食天地(中文)	42元	大富豪(新)	70元
	三国Ⅲ(中文)	42元	太平记	40元	忍者武雷传说	60元	光之继承者	65元	爆笑三国志 RPG(中)	80元
	水浒传(中文)	40元	光明与黑暗(中文)	45元	梦幻模拟战Ⅱ(中文)	42元	SLG 恐龙兄弟	26元	三国四代	45元
动作类	格斗四人组Ⅲ(24M)	30元	音速4代	23元	漫画地带	23元	七喜小子	40元	蚯蚓战士Ⅱ	36元
	格斗四人组Ⅱ	23元	狮子王	28元	战斧Ⅰ	14元	蝙蝠侠与罗宾	24元	杨家将	45元
	格斗三人组	15元	丛林日记	33元	战斧Ⅱ	14元	水浒风云录	80元	复仇者	24元
	音速Ⅱ	18元	丛林Ⅱ	26元	战斧Ⅲ	17元	侏罗纪公园Ⅲ	38元	侏罗纪公园	24元
	音速Ⅲ	24元	忍Ⅰ	15元	X超人Ⅱ	24元	外星战将	14元	北斗之拳	15元
	音速5代	37元	忍Ⅱ	20元	雌雄武士	15元	玩具总动员	37元		
格斗类	真·侍魂	28元	幽白Ⅱ	32元	VR战士2	38元	粒子斗士(3D格斗)	50元	饿狼Ⅱ	34元
	侍魂	33元	16人街霸	85元	龙虎拳	23元	98格斗王(新卡)	40元	铁Ⅲ	45元
	七龙珠	20元	豪血寺一族	32元	世界英雄	38元	七龙珠超武斗传完结篇(格斗新卡)	80元	魂之利刃	60元
	12人街霸(16M)	26元	真人快打4代	38元	VR战士对铁拳	24元			12人街霸(24M)	65元

类别	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
射击类	空牙	17元	异形战士	30元	雷电传说	16元	飞狼战机	15元	沙漠风暴Ⅲ	24元
	真实谎言	26元	骷髅行动组	50元	大坦克	20元	机械战警四	27元	原子战(3D)新卡	75元
	越空狂龙	34元	火枪英雄	18元	大旋风	15元	战场之狼	22元		
	魂斗罗	28元	鲛鲛鲛	16元	毁灭警官	27元	洛克人	33元	台球传奇	17元
体育类	疯狂赛车Ⅴ(新)	27元	摩纳哥赛车	23元	98FIFA	38元	99FIFA(新)	30元	麻将Ⅱ97	58元
	顶级赛车	26元	98NBA	38元	实况足球Ⅱ	24元	篮球飞人	25元	麻将Ⅲ98	52元
文字类合卡	三国Ⅰ(中文)	38元	F22	26元	三国列传(中)+悟空外传(中)	70元	吞食天地Ⅱ(中)+三国志Ⅴ(中)	70元	三国Ⅴ(中)+封神榜(中)	70元
	圣骑士	45元	模拟公园	30元	吞食天地(中)+梦Ⅱ(中)	70元	太空战士(中)+三国4(中)	70元	吞食天地Ⅲ(中)+水浒传(中)	70元
	A列车	28元	F117	26元	亚瑟传说(中)+三国列传(中)	70元	大富翁(中)+悟空外传(中)	70元		

MD 廉价卡	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
	格斗英雄	25	快打拳头	15	时空战士	15	冲破火网	15	机器战警	15
	足球小将	15	未来小子	15	007	15	摇滚赛车	25	兵器之王	15
	恶灵之城	15	机动双警	15	热血足球	15	米老鼠Ⅱ代	15	神奇男孩	15
	忍者龟	25	唐老鸭	15	超音鼠	15	大海战	15	死亡游戏	15
	海豚	23	骷髅城记	15	四天明王	15	DJ男孩	15		

以上 MD 卡邮费每盘 6 元,2 盘 8 元,以后每增加一盘增加 2 元邮费。

另:超任带节目一级软盘每张 2 元,30 张起邮,邮费 15 元。

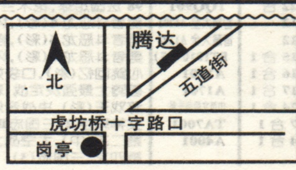
游戏机配件类

种类	价格	邮费	种类	价格	邮费	种类	价格	邮费	种类	价格	邮费
PS 记忆卡全 IC	25、35、60、80(组) 80、140(原)	8元	SS 手柄(原)透明	90元	8元	PS 格斗记忆手柄	70元	8元	PS 制转	38元	8元
			SS 3D 手柄(原)	125元	8元	PS 格斗手柄	35元	8元	PS、SS、N64、DC 通用制转	135元	8元
厚对厚对打线	15元	8元	SS 记忆手柄	100元	8元	PS 大摇杆(原)	135元	8元	方向盘 PS、SS、N64	250元	20元
厚对薄,薄对薄	20元	8元	SS 记忆卡(原)	155元	8元	SS、PS 双用振动枪	60元	8元	方向盘(振)PS、SS、N64	330元	20元
放大镜(薄)(厚)	20元	8元	SS 四合1卡	125元	8元	PS(铁手)振动脚踏板(枪)	80元	8元	PS 鼠标	45元	8元
GB 摇杆(薄)(厚)	15元	8元	PS 振动手柄(原)	125元	10元	PS 枪(南梦宫原装)	230元	10元	PS 分插	120元	15元
GB 电源(薄)(厚)	15元	8元	PS 普通手柄(原)	60元	8元	好日格斗手柄	25元	8元	PS 组装手柄(振动)	85元	8元
SS 飞行大摇杆(原)	155元	5元	PS、SS 双用大摇杆(原)	125元	10元	PS 组装手柄	13元	8元	PS 记忆卡 30 区	45元	8元
SS 加速卡(原)	130元	8元	PS 格斗振动手柄	100元	8元	PS 中文金手指	38元	8元	PS 记忆卡 120 区	65元	8元
SS 加速卡(组)	45元	8元	PS、SS 金手指大全(32开)	50元	免邮费	DC 记忆卡	248元	10元	DC 振动器	248元	10元
DC 原装手柄	248元	10元	PS 制转	38元	8元	PS 原装振动手柄	130元	8元	PS 中文金手指卡	37元	8元

邮购地址:北京市宣武区虎坊桥五道街 15 号

电话:010-63153732　联系人:杨诺宾　邮编:100050

乘车路线:6 路、53 路、102 路、23 路、15 路、14 路 25 路虎坊桥站下车



广告

北京玮琦游戏

特大喜讯

所有商品价格下降
GB卡免收邮费

精选彩色 GB 合卡(彩机、黑白机通用)

编号	所含游戏名称	价格
AG501	96 格斗王、幽游白书、魁武男孩、成龙功夫、绝对无敌	38 元
AG502	恶魔城Ⅲ、黑船党之谜、三国志(中文)、创世纪外传、沙特传说	38 元
AG503	街霸Ⅱ、七龙珠、中国功夫、恶魔城、SD 战国传	38 元
AG504	98 FIFA 足球、热血高校、热血硬派、冒险岛Ⅱ、街头赛车	38 元
AG506	98 FIFA 足球、克里兄弟、天使老人、小叮当、蓝精灵	38 元
AG701	玛莉Ⅵ 坏玛莉奥、玛莉Ⅳ、玛莉医生、水管玛莉、玛莉网球、撞码玛莉	38 元
AG702	98 FIFA 足球、灌篮高手、足球狂、棒球、高尔夫、网球、保龄球	38 元
AG801	三国英杰传(中文)、三国志(中文)、口袋妖怪Ⅱ、恐龙蛋、太空战士、信长野望、骑士物语	88 元
AG802	玛莉Ⅵ、迷你四驱车Ⅱ、三国志(中文)、女神转生、太空战士、信长野望、大战略、隐忍者	88 元
AG1101	太空战士Ⅳ(中文)、吞食天地(中文)、三国志(中文)、名侦探柯南Ⅱ、大战略、第 2 次机器人大战、信长野望、鬼神降临	125 元
AG901	96 格斗王、洛克人 1、2、3、4、5 代、玛莉Ⅳ、玛莉兄弟、水管玛莉、玛莉医生	45 元
25 合 1 彩卡	坏玛莉Ⅱ,勇者斗恶龙,俄罗斯方块,麻将,挖金,四川海里,打砖块,世界保龄球,太空侵略者,矿王,网球,扑克,水管工人,仓库番Ⅱ,平安京怪兽,上海,机车,空手道,企鹅,除虫等	105 元
13 合 1 彩卡	麻雀勇者战记,太空战士四(中文),罗德岛骑士传,陆海空大战略,新轰炸超人,超级大金刚,98 极速快感,青蛙王子,口袋彩色龙,俄罗斯方块,保龄球等	105 元
15 合 1	幽游白书Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ、Ⅳ,洛克人Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ,玛莉兄弟,役满,玛莉医生,撞砖,方块,越野,流动方块,上海麻将等	40 元
19 合 1	侍魂Ⅲ,97FIFA 足球,F-15 战机,世界杯,饿狼Ⅲ,玛莉役满,撞砖等	40 元
18 合 1	侍魂Ⅲ,玛莉Ⅳ,隐忍 5,第一次,玛莉兄弟,超斗士,役满,撞砖,方块	40 元
14 合 1A	大金钢 2,第二次机器人大战,金货玛莉 2,玛莉 J,J 联盟,三国(中文),圣剑传说,隐忍,吞食天地,魔法阵,女神转生Ⅱ等	105 元
14 合 1B	第二次中文,吞食天地Ⅲ(中文),口袋青,新轰炸超人,口袋情人 2 代,超级大事件,打蟑螂,机器人大战外传,迷你四驱车,金太郎传说,除虫大战,迷你猪,打地鼠	105 元
20 合 1 球	亚特兰大,96 格斗,97FIFA,96NBA,蓝球飞人Ⅱ,世界杯,十一项运动,高尔夫,弹平球,冰上曲棍球,机车大赛,明星摔角,花式台球,棒球,乒乓球,排球,迷你高尔夫球,个人网球公开赛,橄榄球等	90 元
43 合 1 彩卡	天狗党出击(大盗伍Ⅲ),骑士传,98 格斗学院,玛莉兄弟,66 弹子台,割线,恶魔城,新食鬼,无赖战士,新罗门俱乐部,小精灵,超级坦克等	105 元
26 合 1 彩卡	玛莉Ⅱ,玛莉大合集,丛林勇士,俄罗斯方块,挖金,四川省,打砖块,玛莉医生,保龄球,矿王,网球,扑克,水管工人,仓库番,上海,平安夜,怪兽,机车大赛,炸弹杰克,企鹅,坦克,打地鼠	105 元
16 合 1	96 格斗,95 格斗,饿狼,快打旋风等	48 元
22 合 1	96 格斗,95 格斗,98 世界杯足球,N64 玛莉,小精灵,智商 18,逃狱金钢,坦克,智慧方块	48 元
24 合 1	96 格斗,快打旋风,音速 5,蜡笔 6,小叮当 2,雪人兄弟,米奇老鼠,麻将,智慧方块等	48 元
30 合 1	饿狼(特别版),音速 5,快打旋风,恶魔块 2 代,洛克人 3,90 坦克,太空侵略者,方块,保龄球,杰克炸弹人,矿王,俄罗斯方块,役满,新食鬼,妖精物语等	48 元
32 合 1A(彩卡)	96 格斗,双截龙 2,天使之翼,小叮当 2,音速 5,冒险岛 3,打地鼠,蓝精灵,魂斗罗 6,企鹅,仓库番 2,平安夜怪兽,网球,玛莉医生,扑克等	48 元
32 合 1B(彩卡)	96 格斗,热血进行曲,热血新世界,热血排球,热血硬派,热血小子,热血快杰,役满,俄罗斯方块,玛莉医生,打砖块,平安夜怪兽,企鹅等	48 元
JPS-012	口袋怪物(红、绿、蓝、黄),口袋大富翁,口袋情人,口袋收藏品,口袋英雄骑士传,口袋勇者斗恶龙,太空战士 4,第四次机械人大战(中),侏罗纪(中),天外魔境Ⅱ(彩卡)	185 元
19VT8003	太空战士四(中),黄口袋,首都高赛车,超级玛莉兄弟,玛莉医生,俄罗斯方块,太空战士Ⅲ(彩卡)	85 元
10 合 1E	口袋妖怪,风来西林,第一次机器人大战,洛克人Ⅴ,魔法骑士,96 格斗 5,圣剑传说,太空战士Ⅲ,赛尔达传说,三国志(中文)	105 元
10 合 1F	96 格斗王,口袋怪物(青),风来西林,口袋炸弹人Ⅳ,勇者历险,机器人大战,赛尔达传说,圣剑传说,大金钢Ⅲ,隐忍传说	115 元
14VT205	RB 饿狼,吞食天地,小叮当赛车,音速Ⅴ,蜡笔小新Ⅳ,俄罗斯空手道,坦克,阿弥陀,仔熊物语,矿王,米老鼠热恋四驱车	60 元
LY9907	第二次机器人大战(中文),吞食天地(中文),三国志(中文),太空战士,沙特传说,创世纪外传,鬼神降临	80 元
15DB995	98 世界杯,98FIFA,虎鸽Ⅱ,大怪兽,音速小子Ⅴ,猫捉老鼠,兔宝宝	60 元
11DB996	RB 饿狼,96 格斗王,吞食天地(中文),三国志(中文),超级玛莉	70 元
LY9908	三国英杰(中文),第二次机器人大战,大战略,吞食天地,兵峰,SD 铁球热血	80 元
20 合 1	洛克人 1,洛克人 2,洛克人 3,洛克人 4,洛克人 5,泡泡龙 3,役满,玛莉医生,智慧方块等	48 元
26 合 1	96 格斗王,侏罗纪Ⅲ,激龟 3,超级玛莉兄弟 4,彩虹岛,双截龙Ⅲ,免宝宝,菲力猫,玛莉医生,太空人侵者,越野机车赛,智慧方块等	48 元
25 合 1	96 格斗,95 格斗,饿狼,音速 5,超级玛莉兄弟,打击方块,南北拳,俄罗斯方块,网球,90 坦克,玛莉医生,玛莉女孩等	48 元
120 合 1	饿狼,96 格斗,侏罗纪 2 代,NBA 蓝球,汤尼免宝宝,世界杯,双截龙Ⅲ,智慧方块,打砖块,仓库番,坦克,格斗快打,热血足球等	48 元
TD-052	口袋黄,猩猩拆楼,首都高赛车,洛克人一二三四五代机器人大代,泡泡龙,仓库番,大小土等	115 元
TD-026	口袋怪兽(金),首都高赛车,彩色炸弹人,坦克大战,打砖,麻雀,网球,太空侵略者,美加超人,运动会等	110 元
智慧Ⅲ代	口袋黄,太空Ⅳ(中),口袋红,吞食(中),三国志(中),96 格斗,天外Ⅲ,黑巴斯,钓鱼王	90 元
6B74A	饿狼传说 RB,96 格斗王,沙漠风暴,菲力猫,超级蓝球,自由搏击,米老鼠	50 元
9DB08	幽游白书Ⅳ,RB 饿狼,炸弹人Ⅳ,希望之剑,中毒英雄,法拉力赛车,魔鬼终结者,百胜天龙,帝国反击战	45 元
8A08	真人快打Ⅲ,玩具总动员,索尼克,书本冒险,林宝坚赛车,者龟Ⅲ,达菲鸭,虎鸽	50 元
9 合 1	太空战士(中),三国志(中),天外魔镜,超魔神,信长野望,大战略Ⅱ,网球,炸弹	80 元
口袋 10 合 1	口袋红绿青,第四次,太空Ⅳ,信长,玛莉医生,坦克	85 元
18 合 1	第二次(中),太空战士 4(中),三国志(中),超级玛莉,明星蓝球扑克,空隧专家,坦克大战,网球,泡泡龙,宝石传说,扑克小子麻雀	90 元
9 合 1	口袋黄,三国志(中),新机器人大战,创世纪外传,天外,明星桌球明星,蓝球,明星网球,明星棋王等	85 元
37 合 1 彩卡	格斗学园,陆海空大战略,玛莉 2,口袋黄,96 格斗,三国(中文),热血足球,双截龙Ⅲ,幽游白书 4,时空未来篇,洛克人 3,美少女 R,剑勇传说,音速 5,妖精物语,雪人兄弟,平安京怪兽,玛莉医生	175 元
38 合 1 彩卡	陆海空大战略 2,坏玛莉 2,勇者斗恶龙,俄罗斯方块 OK,组合方块,96 格斗,小叮当,蜡笔小新 4,超级玛莉兄弟,鳄鱼先生,妖精物语,恶魔城钻石大盗,汉堡,大鱼吃惊小鱼,所罗门之谜,麻雀,超级挖金,四川省,打砖块,玛莉医生,保龄球,太空侵略者,矿王,网球等	125 元
DC-066	轰炸超人大冒险,口袋彩包,首都高赛车,98 极速快速,妖精物语,俄罗斯方块,钻石大盗等(全彩卡)	105 元
6474C	RB 饿狼,洛克人 J,冒险岛 3,蜡笔小新,美少女战士,柯拿米蓝球,唐老鸭Ⅱ,小叮当,赛车,四川省,俄罗斯	45 元
A1201(全彩)	勇者斗恶龙(彩),坏玛莉兄弟Ⅱ代,撒尔达传说(彩),口袋怪兽全集(彩),海陆空大战(彩),么鬼盗贼王(彩),首都高车(彩),口袋怪兽Ⅲ(青),三国志Ⅲ(中文),吞食天地Ⅲ(中),太空战车(中),第二次(中)	178 元
BJ1010(IS)	勇者斗恶龙 6 代(彩),坏玛莉奥 2(4 极),怪兽战士最强决定战(彩),女神转生传(彩),撒尔达传说(彩),口袋怪兽全集(彩),海陆空大战(彩),罗德岛战记(彩),首都赛车(彩),龙的传人(彩),泡泡龙 3 代,玛莉医生(彩),俄罗斯方块(彩),智慧弹跳球(彩),坦克大战(彩)	178 元
A1202(全彩)	勇者斗恶龙 6(彩),怪兽最强战士(彩),天使盗贼王(彩),罗德岛(彩),口袋怪兽Ⅲ(青),口袋怪兽王(红),口袋手册,女子同级生,牧场物语,三国志(中),吞食天地Ⅲ(中),太空战士Ⅳ(中),第 2 次(中)	178 元
A1601	心跳回忆(彩),口袋妖怪 6(彩),口袋黄,口袋青,口袋绿,口袋红,口袋里的情人,口袋里的医生,口袋妖怪物语,口袋妖怪全集	178 元
A1701	兽骑士最强决定战(彩),口袋妖怪 6(彩),口袋黄,第 2 次(中),萨尔达传说(彩),小偷王天使篇(彩),太空战士Ⅳ(中),坏玛莉兄弟,吞食Ⅲ(中),罗德岛战记(彩),射击方块,玛莉医生,坦克大战,俄罗斯方块,炸弹杰克,仓库番Ⅱ代,蜈蚣大战(彩)	178 元
A4001	第 2 次(中),太空战士Ⅳ(中),吞食Ⅲ(中),三国志(中)	78 元
BJ5016	第 2 次机械人大战(中),三国演义(中),饿狼传说 3,炸弹俄罗斯,恶魔城 3,泡泡龙 3,蜡笔小新 4,	48 元
BJ5011	热血足球,玛莉天地,玛莉医生,仓库番 2,雀四郎,九路围棋	45 元
LY-MD4	游戏王(彩),决战音乐 DJ(彩),口袋保龄球(彩),音速小子 6,雪人兄弟,名侦探柯南,豪华列车,形色撞砖,超级玛莉兄弟,电梯战打砖块,仓库番,玛莉医生,打击石块,骰仔,越野电单车,企鹅世界,水管工人,太空侵略者,网球,俄罗斯方块,扑克小子 1 代,雷霆战机,世界保龄球麻雀	108 元
LY9934	真人快打(彩),恐龙金刚,青蛙过街,超级挖金,炸弹杰克,智慧跃球,子熊物语,企鹅世界,宝石传说,宇宙战机,打砖主块,矿王,太空侵略者	78 元
LY9933	虫虫危机,小黄雀与大野猫(彩),青蛙过街,蜈蚣大战,恶魔城,老鼠酒店,小精灵,打砖方块,五子棋,海陆空大战,足球,智慧弹跳球,蛇王之争	78 元
LY9935	星际终结者(彩),恐龙猎人 2(彩),青蛙过街,蜈蚣大战,米老鼠三代,NBA 篮球,迷魂车,杜先生,宇宙战机,炸弹杰克,仓库番Ⅱ代,射击游戏,坦克大战	78 元
LY9926	玛莉兄弟全集(彩),青蛙历险(彩),蜈蚣大战 9(彩),彩色打砖块(彩),首都高赛车(彩),玛莉医生,越野电单车,网车,太空侵略者,足球等	78 元
LY9925	大盗伍佑卫门 4(彩),大富翁(彩),彩色打砖块(彩),俄罗斯方块(彩),炸弹杰克,超级挖金,越野电单车,子熊物语,网球,玛莉医生,打傻瓜	78 元
6 合 1	口袋黄,太空中文,魂斗罗 6,N64 玛莉,冒险岛 2,龟 3	80 元
10 合 1 特辑	96 格斗,双截龙 2,双截龙 1,双截龙 3,洛克人 1、2、3,魂斗罗 1、2,热血硬派	48 元
9 合 1	龙珠 2,96 格斗,95 格斗,饿狼 3,悟空飞翔传,冒险岛 2,玛莉医生,打砖块,坦克,锄大地	48 元
25 合 1PS010	96 格斗,95 格斗,饿狼 3,南北拳,俄罗斯,网球	48 元
11 合 1	吞食天地(中),口袋绿,恶魔城 3,魔法阵,大战略,骑士物语,樱桃小丸子,役满,坦克俄罗斯。	68 元
15 合 1QQ902	98 世界杯,96 格斗,音速 5,洛克人 3,金钢战士 2,龟 3,泡泡龙,玛莉兄弟,街头格斗,蜘蛛人,电梯大战,网球,打地鼠,打击方块	48 元
6 合 1 JPS024	96 格斗,95 格斗,饿狼 3,幽白 4,龟 3,忍者龙剑传	48 元
18 合 1 JPS019	冒险岛 2,双截龙 2,魂斗罗,雪人兄弟,龟 3,热血硬派,热血高校,忍者龙剑传,碎石战士,明星篮球,雀四郎,琉球 2,泡泡龙,米奇老鼠 5,怒之要塞,兔宝宝,神龙传,蝙蝠侠 2	48 元
14 合 1 JPS029	96 格斗,魂斗罗 2,忍者桃太郎,江户大百科,大盗伍 2,樱桃小丸子,弹平球,猴子大冒险,玛莉兄弟,俄罗斯,太空侵略者,打砖块,玛莉女孩,打击方块	48 元
11 合 1 JPS023	格斗天王 96,格斗天王 95,饿狼 3,98 四驱小子,N64 玛莉,乱马 1/2,超级玛莉兄弟,俄罗斯方块,玛莉医生,太空侵略者,米奇老鼠	48 元
15 合 1 JPS028	格斗天王 96,幽白 3,超级魂斗罗,魔鬼终结者 2,法拉利赛车,泡泡龙,智慧老鼠,坦克大战,玛莉医生,四驱小子,雀太郎,N64 玛莉,音速 5	48 元
18 合 1 JPS025	格斗天王 96,新口袋轰炸超人,音速 5,98 四驱小子,泡泡龙 3,N64 玛莉,网球,玛莉医生,俄罗斯方块,撞砖,役满,空手道,仓库番,坦克,扫雷艇,保龄球,机车,锄大地	48 元
22 合 1 QQ901	98 法国足球,花木兰,泡泡龙 3,小叮当 2,N64 玛莉,唐老鸭米老鼠 5,玛莉兄弟,俄罗斯方块,挖金,坦克,玛莉医生,网球,越野机车,仓库番 2,扑克小子,空手道,打地鼠,企鹅推蛋,炸弹杰克,打击方块	48 元
12 合 1 勇者	勇者斗恶龙,玛莉 2,陆海空大战略 2,大富翁,英雄骑士传,口袋黄,新机器人大战,泡泡龙,吞食 3 中文版,太空 4 中文版,音速 5,N64 玛莉	168 元
口袋专辑 13 合 1	口袋红,口袋青、绿、黄,大富翁,口袋情人 2,口袋收藏品,英雄骑士传	168 元
饿狼 30 合 1	饿狼 3,音速 5,快打英雄,恶魔城 2,洛克人 3,90 坦克,太空侵略者,方块,炸弹人,保龄球,矿王,俄罗斯方块,役满,新食鬼,妖精物语	48 元
12 合 1 游戏王彩卡	口袋红、绿、黄,新机器人大战中文版,杰克 DJ,游戏王,三国中文版,第二 次中文版,太空中文版,格斗 96,饿狼 3	168 元
20 合 1	口袋红、绿、黄、青,信长野望,大战略,SD 战国传,雪人兄弟,泡泡龙,坦克,HQ 赛车,蜡笔小新,樱桃小丸子,小叮当,冒险 2,乱马 1/2	108 元

广告

北京玮琦游戏

特大喜讯

所有商品价格下降
GB卡免收邮费

GB特价合卡

编号	所含游戏名称
7合1	魂斗罗6、兔宝宝、冒险岛Ⅱ、大坦克、炸弹人、智慧方块、仓库2
6合1	音速5、热血足球、俄罗斯方块、玛莉医生、解谜小子、南极企鹅
10合1	音速5、N64玛莉、挖金、玛莉乐园、火战车、音速旋风、南北拳、玛莉天使、俄罗斯方块等
26合1	热血高校、蜡笔4、超级玛莉、泡泡精灵、雷霆战机、保龄球、打砖块、玛莉医生、神奇老鼠等
23合1	怪兽超人、魂斗罗、机车大赛、南北拳、太空飞碟、泡泡精灵、杰克炸弹、役满、解谜、智慧方块等
28合1	忍者龙剑传、花式台球、超级玛莉兄弟、上海坦克、仓库番、雷霆战机、水管玛莉、玛莉医生、役满、神奇老鼠等
22合1	忍者龟Ⅲ、魂斗罗、玛莉兄弟、挖金、俄罗斯方块、太空侵略者、坦克、玛莉医生、打击方块等
25合1	小叮当Ⅱ、恶魔城、麻将、挖金、俄罗斯方块、屠龙记、玛莉医生、太空侵略者、雷霆战机、坦克等
25合1A	灌篮高手、保龄球、篮球之星　口袋坦克、火箭车、纸牌风云、GB、赛车等
26合1A	樱桃小丸子、忍者龟、花式撞球、美少女战士、幽游白书、玛莉、魔法少女、超级雀士
28合1A	龙珠Z、魂斗罗、太空侵略者、矿王　玛莉、力量超人、智慧老人、超级魂斗罗等
33合1A	N64玛莉、机器人大战、勇者斗恶龙、企鹅大战　玛莉、屠龙勇士、新世界、飞行玛莉
34合1A	魂斗罗、双截龙Ⅱ、绝对无敌、海战　行动战士、玛莉世界、太空战士、格斗快打、海战

定价30元

GB单卡

名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
97格斗王	65元	四驱车	30元	疯狂赛车	25元	李小龙	25元	七喜小子	25元	昆虫博士	45元	美少女战士	25元
恐龙蛋	25元	四驱车Ⅱ	30元	牧场物语	30元	侍魂Ⅲ	25元	洛克人Ⅴ	25元	天外魔境	45元	上尉密令	25元
卡比之星	25元	口袋妖怪(红/绿)30/30元		风来的西林	30元	魂斗罗	25元	X超人	25元	汤姆猫	25元	异形Ⅲ	25元
96 NBA	25元	口袋妖怪(青/黄)30/45元		海陆空Ⅱ	60元	NBA篮球	25元	玩具总动员	25元	叮当	25元	国际象棋	25元
97海战	30元	口袋妖怪(紫)	60元	太空战士Ⅳ	40元	F1赛车	25元	狮子王	25元	机械战警	25元	蝙蝠侠	25元
宠物蛋	25元	蜡笔小新	25元	勇者斗恶龙	55元	炸弹人	25元	泡泡龙	25元	法兰西足球	30元	未来战士	25元
三国志(中文)	30元	汤姆猫	25元	四驱车Ⅲ	45元	蚯蚓战士	30元	怪鸭历险记	25元	实况棒球	30元	幽游白书	25元
96格斗王	25元	97 FIFA	25元	超魔神英雄	30元	月球大战略	30元	真实谎言	25元	钓鱼	25元	帮尼兔	25元
花木兰	25元	98世界杯	30元	吞食天地Ⅲ	30元	怒之要塞	25元	大盗伍佑卫门	30元	暗黑封印	30元	超魔神英雄Ⅱ	25元
电车GO	30元	鬼太郎	30元	大贝兽物语	30元	实况足球	30元	忍者神龟	25元	街霸Ⅲ	25元	沙漠风暴	25元
第2次机器人大战	30元	大战略	25元	同级生	30元	忍者龙剑传	25元	美国赛车	25元	侏罗纪Ⅲ	25元	金田一少年	30元
三国英杰(中文)	30元	玛莉Ⅵ	25元	冒险岛	25元	丛林王子	25元	大金钢Ⅲ	25元	兔宝宝	25元	美少女	25元
饿狼Ⅲ	25元	名侦探柯楠	25元	美人鱼	25元	阿拉丁	25元	菲乐猫	25元	世界英雄	25元	大富翁	45元

GB彩卡

名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
美女与野兽	50元	游戏王	55元	卡米罗	50元	麻雀王	45元	老鼠王	45元	荒原大镖客	50元	玛莉DX	55元
虫虫危机	45元	踢王	45元	超级玛莉Ⅶ	55元	怪兽	45元	大金刚	50元	魔法气泡	45元	真女神转生2	50元
星际终结者	45元	影武忍	55元	勇者斗恶龙	55元	天使	50元	罗德岛战记	45元	恶魔城	55元	99NBA	50元
杰克龙	45元	钓鱼	50元	天狗党	55元	叮当赛车	50元	洛克人8代	45元	大贝兽Ⅱ代	60元	**新卡特别推荐：**	
真人快打四代	45元	未来编	55元	时空大冒险(RPG)	55元	格斗天王	45元	萨尔达传说	45元	兔宝宝	45元	**心跳回忆上下篇**	**各90元**
恐龙猎人	55元	小黄雀	50元	大战略	55元	口袋6代	50元	矿王	55元	猫侍	35元	**赛车(震动)**	**60元**
												血腥咆哮(PS移植)	**50元**
												劲舞杰克逊DJ	**50元**

日本动画片

名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	音乐CD	价格
动画片		DNA	80	攻克机动队	30	铁甲小龙	15	天地无用(剧场版)	30	超时空要塞7实况演唱会	15
		电影少女	45	少女革命	45	蜡笔小新	30	地狱先生－神眉	15	超时空要塞PLUS	15
新世纪少年EVA	185	樱花大战TV版	30	万能文化猫娘	45	北斗神拳(剧场版)	30	名侦探柯楠－杀人事件	30	超时空要塞TV版主题	15
新世纪少年EVA(剧场版)	60	樱花大战之花组专辑	30	天空之城	30	名侦探柯楠(剧场版)	30	名侦探柯楠－引爆魔天楼	30	超时空要塞精选合集	50
高达—新机动战记W	295	妖子	80	魔法公主	30	转校生	30	魔鬼学园	90	新世纪EVA—真心为你	15
高达—新机动武斗传G	295	X战记	30	风之谷	30	天空战记	45	杀人课	30	新世纪EVA—REFRAIN	15
高达Z	295	卒业·S	60	龙猫	30	新海底军舰	30	魔装机神	60	新世纪EVA—DEATH	15
高达ZZ	275	孔雀王Ⅱ	45	魔女宅急便	30	金田一少年	30	风之名仗	30	新世纪EVA—交响乐	30
高达V	295	真孔雀王	30	再见萤火虫	30	阿拉蕾	30	魔法骑士特别版	30	新世纪EVA—NGELION	15
高达X	295	圣子到	200	梦幻街少女	30	炸弹人	30	亚斯拉	30	樱花大战歌谣全集	15
高达F91	30	超兽机神	30	百变狸猫	30	风魔小次郎	45	彼氏彼女的故事	75	樱花大战Ⅱ歌谣全集	15
高达—逆袭的夏亚	30	幽游白书TV版	410	王文宇宙军	30	强殖装甲	45	勇者斗恶龙	150	橙路钢琴曲	15
高达W—战场之回忆	60	我的爱神	45	宫崎骏作品MTV	15	电脑刑事808	45	银河少女警察	15	橙路主题歌集	15
高达W—无尽的华尔兹	30	3×3只眼	45	口袋妖怪	15	街霸(剧场版)	30	宇宙海贼	45	浪客剑心主题歌集	15
高达0079三步曲	135	魔剑美神	30	怪医秦博士	45	宇宙王子	115	新世纪龙之子登场	15	魔法公主电影原声集	15
高达0079(剧场版)	30	秀逗魔道士	45	新足球小将	80	银河英雄传说TV版	930	蒸气侦探团	15	罗德岛战记精选合集	15
高达0080	45	GS美神	15	城市猎人	90	银河英雄传说(剧场版)	30	TOHEART	15	超级机器人大战歌唱集	30
高达0083	90	超时空要塞—可曾记起爱	30	拳王97	30	不可思议的游戏	195	银河英雄传说－白银之谷	30	超级机器人大战F完结篇音乐集	15
高达0083(剧场版)	30	超时空要塞TV版	205	拳王98	15	亚里安	30	银河英雄传说－污名	30	高达主题歌全集	15
高达MS 08小队	90	超时空要塞PLUS	60	天地无用	95	饿狼传说	60	银河英雄传说－朝之梦,夜之歌	30	太空战士Ⅶ音乐集	60
SD高达	30	超时空要塞Ⅱ	45	高智能方程式赛车	60	相聚一刻	15	EAT－MAN	90	勇者斗恶龙Ⅵ交响乐	30
罗德岛战记—英雄骑士传	105	超时空要塞7	30	星方武侠	95	龙珠GT	320	魔术师－奥梵	60	电影少女原声集	15
罗德岛战记(剧场版)	30	超时空要塞MTV	15	心跳回忆	30	世界末日	30	VISITOR	45	1999日本卡通主机歌集	15
浪客剑心TV版	220	橙路TV版	410	心跳回忆MTV	15	恶沙罗鬼	45	LAIN	75	心跳回忆—藤崎诗织	15
浪客剑心(剧场版)	30	橙路(剧场版)	30	恶魔战士	65	青之6号	30	力谷斯托宇宙战记	90	宫崎骏作品精选集	15
浪客剑心浪漫潭	115	橙路—想回到那一天	30	魔法骑士	115	3×3只眼OVA	60	高达0079－一年战争	90	魔法骑士主题歌集	15
暗黑破坏神	45	蓝球飞人珍藏版	45	东京巴比伦	15	接出一大学篇	30	走向森林	15	天空战记主题歌集	15
JOJO历险记	45	超魔神英雄传说	60	非常偶像KEY	30	真Ⅲ一万能侠	90	新橙路(剧场版)	15	蓝球飞人主题歌合集	15

以上动画片邮费每套10元，两套以上15元。本店所售动画片均有精美彩色外包装。

主机、配件

商品	价格
PS原装7501型主机、手柄、电源、AV线、原版盘	1150元
Dreamcast主机，原装手柄、电源、AV线、原版盘	2300元

名称	价格	名称	价格
原装超薄GB机	280元	PS专用制转	38元
原装彩色GB机	570元	PS中文金手指	35元
DC原装记忆卡	240元	PS原装记忆卡	85元
DC原装手柄	240元	PS仿原装记忆卡	25元
DC S端子线	50元	PS彩色透明记忆卡	30元
DC RGB线	50元	PS格斗手柄	30元

名称	价格	名称	价格
PS牛角手柄	30元	PS飞行摇杆	90元
PS仿原装手柄	15元	PS、SS原装街机摇杆	130元
PS原装震动手柄	130元	GB对打线	15元
PS彩色透明振动手柄	85元	彩色GB放大镜	20元
PS原装光线枪	160元	GB电源	10元
PS、SS双用振动枪	60元	彩色GB皮套	15元
PS鼠标	60元	彩色GB专用书包	50元
PS手柄分插器(可玩多人游戏)	120元	FF8打火机	50元
PS全兼容VCD卡	250元	PS专用CD包	25元

以上次世代主机邮费每台50元、GB机邮费每台20元、各种配件每件邮费8元。

声明：因个别外地玩友在邮购本店商品时所注回邮地址不详，造成本店无法发货，请寄出款一段时间却未收到货的玩友与本店联系。

地址：北京市崇文区广渠门内大街88号
电话：(010)67151137　　联系人：甘雨　　邮编：100062
乘车路线：乘3路、8路、23路汽车到榄杆市下车向东300米路南

崇文门
北
磁器口十字路口
玮琦

广 告

沈阳小陆游戏机专营店（家用游戏机批发中心）

★15 寸 NEC 彩监，九成新、高清晰，N－P 双制，可接收电视节目，也可接电脑，需 RGB 及 AV 端子接口，也可接**各种游戏机**，售价 **750 元，含邮费。**

类别	名称	枚数	价格	名称	枚数	价格	名称	枚数	价格	名称	枚数	价格
动画片（银）	新世纪 EVA	13CD	130	98 格斗王	1CD	10	接触（大学篇）	2CD	20	琥珀之追击	1CD	10
	新世纪 EVA	4CD	40	飞天红猪侠	2CD	20	彼男彼女的故事	3CD	30	风的名字是……	2CD	20
	世界末日	2CD	20	高达 W	17CD	170	兽兵卫忍风贴	2CD	20	洛克人	4CD	40
	饿沙罗鬼	3CD	30	高达 W 之无尽的华尔兹	1CD	10	攻克机动队	2CD	20	银河英雄传说	6CD	60
	X－战记	2CD	20	高达 F91	2CD	20	柯南之两次杀人事件	2CD	20	我的爱神	3CD	30
	3×3 只眼 Ⅰ	4CD	40	高达之逆袭夏亚	2CD	20	魔鬼天使特警	3CD	30	超时空 PLUS（加强版）	4CD	40
	3×3 只眼Ⅱ之圣魔传说	3CD	30	高达 08MS 小队（剧场版）	1CD	20	斗神传	2CD	20	LAIN（铃音）	5CD	50
	青之 6 号	2CD	20	高达 0079	6CD	60	街霸 Ⅱ	2CD	20	高达 08 MS 小队	6CD	60
	冒险少女－娜汀亚	2CD	20	高达 0083	2CD	20	魔装机神	1CD	10	城市猎人之海滩之战	1CD	10
	王立宇宙军	2CD	20	高达 0080	3CD	30	银河少女警察	3CD	30	百万黄金阴谋	1CD	10
	罗德岛战记之英雄骑士传	9CD	90	樱大战 1－4 集	2CD	20	勇者斗恶龙	10CD	100	真女神转生	1CD	10
	超时空之可有记起爱	2CD	20	A 子计划	2CD	20	魔术士奥芬	4CD	40	孔雀王	3CD	30
	超时空要塞 Ⅱ	3CD	30	魔法少女砂砂美	2CD	20	七都市物语	1CD	10	恶魔战士	4CD	40
	超时空 7 之尼古斯军团	2CD	20	机动战舰（粤）	13CD	130	临时别动队	2CD	20	城市猎人之便衣女警	2CD	20
	电影少女	3CD	30	幽灵公主	2CD	20	3 个猎人－候补者们	1CD	10	爱与宿命连发枪	2CD	20
	浪客剑心（剧场版）	2CD	20	太空战士Ⅷ	1CD	10	新世纪 GPX	2CD	20	99 版寒羽良之末日	2CD	20
	浪客剑心之追忆篇	3CD	30	心跳回忆 OVA	1CD	10	魔法骑士（剧场版）	2CD	20	毕业	4CD	40

类别	名称	枚数	价格	名称	枚数	价格	名称	枚数	价格	名称	枚数	价格
动画片（金）	圣子到	12CD	180	98 拳王	2CD	30	龙骑士战士	6CD	90	街霸 2（电影版）	2CD	30
	妖子－驱魔猎人	4CD	60	甲龙传说	1CD	15	超时空要塞 MTV	1CD	15	铳梦	1CD	15
	飞龙战士	1CD	15	魔法王最终魔法大战	1CD	15	龙珠	6CD	90	侍魂 之破天降魔之章	1CD	15
	JOJO 奇妙冒险	3CD	45	樱花 1－4 集	3CD	45	七龙珠	1CD	15	美少女战士（剧场版）	1CD	15
	光明战士	2CD	30	高达 Z	17CD	255	魔剑美神（剧场版）	1CD	15	幽游白书（剧场版）	2CD	30
	新同居时代	2CD	30	高达 ZZ	16CD	240	魔剑美神	2CD	30	百变狸猫	2CD	30
	地狱先生	1CD	15	高达 X	17CD	255	相聚一刻（完结篇）	1CD	15	风魔小次郎	3CD	45
	不可思议游戏	10CD	150	G 高达	17CD	255	超魔神英雄传	4CD	60	毕业～圣罗 V	1CD	15
	超人学园	2CD	30	高达 W	17CD	255	魔法提琴手（剧场版）	1CD	15	电影少女	3CD	45
	泪眼煞星	6CD	80	0079	8CD	120	冒险少女	2CD	30	万能文化猫娘	3CD	45
	新鬼神童子	2CD	30	0083	6CD	90	再生侠	2CD	30	高达 08 MS 小队	7CD	105
	圣斗士星矢	5CD	75	天空战记	4CD	60	宫崎峻歌集篇	1CD	15	碧奇魂（电影版）	1CD	15
	圣斗士之真红少年	2CD	30	浪客剑心	10CD	150	无限地带 23	4CD	60	学园侦探团	7CD	105
	饿狼传说	4CD	60	罗德岛战记	6CD	90	北斗之拳（剧场版）	2CD	30	X－战记	2CD	30
	饿狼传说（剧场版）	2CD	30	城市猎人 OVA（粤语）	7CD	105	强殖装甲	1CD	15	金田一少年事件簿	2CD	30
	烈焰	2CD	30	足球小将	5CD	75	强殖装甲	3CD	45	梦幻街少女	2CD	30
	橙路（剧场版）	2CD	30	灌篮高手	51CD	765	众神之黄昏	1CD	15	幽灵公主	2CD	30
	橙路（TV 版）	24CD	360	战场之回忆	4CD	60	五星物语	1CD	15	风之谷	2CD	30
	暗黑破坏神	3CD	45	听到涛声	1CD	15	孔雀王 2	3CD	45	千年女王	2CD	30
	天空之城	2CD	30	生化危机	1CD	15	魔法阵都市	2CD	30	真女神转生	2CD	30
	DNA2	5CD	75	飞越颠峰	3CD	45	无责任舰长	3CD	45	吸血姬美夕	2CD	30
	97 拳王	2CD	30	超时空要塞 D7	4CD	60	SD 高达	2CD	30	八云立	1CD	15

类别	名称	枚数	价格	名称	枚数	价格	名称	枚数	价格	名称	枚数	价格
日剧（银）	同一屋檐下	13CD	130	沙滩小子	12CD	120	麻辣老师	12CD	120	心跳回忆	2CD	30
	世纪末之诗	12CD	120	一吻定情	12CD	120	邂逅	12CD	120	织田信长	2CD	30
	星之金币 Ⅱ	14CD	140	男人 35	11CD	110	未成年	11CD	110	金田一上海人鱼传说	2CD	20
	茶煲四姐弟	11CD	110	兄弟	12CD	120	高校教师	11CD	110	寄生前夜	2CD	30
	自从遇见你	13CD	130	恋爱季节	12CD	120	新恋爱世纪	11CD	110	三姐妹侦探团	10CD	100
	猎艳男孩	12CD	120	新悠长假期	11CD	110	101 次求婚	12CD	120	失乐园	13CD	130
	最后之恋	11CD	110	午夜幽灵	12CD	120	鬼之栖家	12CD	120			

类别	名称	枚数	价格	名称	枚数	价格	名称	枚数	价格	名称	枚数	价格
日剧（金）	东京爱情故事	11CD	165	织田信长	2CD	30	星之金币 Ⅰ	12CD	180	爱情白皮书	11CD	165
	跟我说爱我	11CD	165	单身贵族	10CD	150	星之金币 Ⅱ	14CD	210	心跳回忆	2CD	30
	邂逅	12CD	180	同一屋檐下 Ⅰ	12CD	180	金田－少年事件薄	9CD	135	东京仙履奇缘	11CD	165
	恋爱不用急	1CD	15	同一屋檐下 Ⅱ	13CD	195	恋爱世纪	11CD	165	偶像妈咪	12CD	180

类别	名称	枚数	价格	名称	枚数	价格	名称	枚数	价格	名称	枚数	价格
音乐 CD（银）	机器人大战 F 完结篇	1CD	10	银河英雄传说	1CD	15	海底两万里	1CD	15	机动战舰（剧场版）	1CD	15
	新世纪 EVA	1CD	10	罗德岛战记	3CD	45	久石让作品集	1CD	15	女神事务所	1CD	15
	心跳回忆—藤崎诗织	1CD	10	太空战士Ⅷ	4CD&1CD	60&15	圣斗士星矢	1CD	15	魔法骑士雷亚斯	1CD	15
	机动战士高达	1CD	10	万能文化猫娘	1CD	15	乱马 1/2	1CD	15	不可思议游戏之青龙逆袭篇	1CD	15
	罗德岛战记	1CD	10	新世纪 EVA	1CD	15	'96 卡通精选	1CD	15	城市猎人精选辑	1CD	15
	樱大战	1CD	10	男儿当入樽	1CD	15	中华一番	1CD	15	幽游白书	1CD	15
	浪客剑心	1CD	10	'98 格斗王	1CD	15	神秘世界音乐篇	1CD	15	3×3 EYES 之圣魔传说	1CD	15
	97 卡通精选	1CD	15	花样少年	1CD	15	超时空 7 实况演唱会	1CD	15	宫崎峻的卡通世界	1CD	15
	新世纪 GPX	1CD	15	美少女战士圣诞歌	1CD	15	幽游白书—～歌唱大集合	1CD	15	太空战士Ⅶ	4CD	60
	天空之城	1CD	15	日本卡通主题曲精选	1CD	15	电影少女/原声集	1CD	15	吸血姬美夕	1CD	15
	橙路	1CD	15	英雄骑士传	1CD	15	宫崎峻歌集精选	1CD	15	福星小子	1CD	15

邮购注意事项

①请在邮局汇款，写清详细地址，在附言栏注明所购 VCD 名称，多写几个备选节目。

②汇款 25 日仍未收到物品请来电查询。

③邮购的玩友请在所选购的 VCD 金额外加邮费，计算方法 20 片以内 15 元，每增加 1－10 片加 5 元。

④北京的王硕、广东的董伟国、名苑大厦 904、刘晓（左边日右边一个易字）、重庆的杨锦渝、浙江的李平、上海金晶等玩友，你们的包裹已退回我店，来电告之详细地址。

地址（汇款）：沈阳市铁西区南八中路 78 号　收款人（联络人）：陆红疆

邮政编码：110023　邮购联络人：张小姐 陆先生

电话（传真）：024－25850632（8:00－20:00）024－25846204（21:00－22:00）

乘车路线：南站乘 601 路公共汽车至“保工街”站下车即是；北站乘 604 路公共汽车至“保工街”站下车，沿保工街南行至八马路左转即是；五爱市场乘 207 路至“八马路”站下车，沿八马路西行到保工街；南塔乘 11 路无轨电车“保工街”站下车，沿保工街南行至八马路左转即是。

广 告

通威电子(国际)有限公司游戏产品特别推荐

通威电子

TOP WAY ELECTRICAL APPLIANCE CO.,

通威电子重点推荐

1. **PS 舞蹈地毯(跳垫):TP-PS/DDR638** 对应包括 KONAMI 最新游戏"Dance Dance Revolution"在内的多款舞蹈游戏让您在家中体验街机的跳跃动感乐趣,兼容所有 PS 游戏软体,该地毯可同时体验格斗类,足球类,RPG 等各类游戏,感觉会很新刺激,可在家自学 Disco,该产品同时具有游戏及健身功能。
2. **PS 震动椅垫:TP-PS/RSM635** 对应所有震动游戏,采用智能震动系统,使您曾体验的局部震感延至全身,有身临其境的感受,同时该产品还可在不玩游戏时单独用作保健按摩器。
3. **PS 震动背心:TP-PS/RV637** 对应所有震动游戏,采用智能震动系统,使您有身临其境的感觉,同时具有按摩健身的功能。
4. **PS 金手指:TP-PS/GF620** 充分支持最新版软件及密码,有与计算机连接的打印机接口,并可更改或畜新密码(无敌版)。
5. **PS 电影卡:TP-PS/MC615** 真正 2.0 版,兼容 1.0,1.1 版,全制式,图象清晰,高保真立体输出,免跳线,免弹簧,新款推介。

通威电子系列产品

1. **PS 记忆卡:TP-PS/M602** 主要包括 1M/2M/8M/16M/24M/32M/48M/56M/68M/72M/(LED/DISPLAY)品种齐全,1M 到 72M,无记忆丢失现象。
2. **PS 震动手柄:TP-PS/VJ626** 对应所有震动软件,适用于数字及模拟游戏,适用于使用记忆卡,配备多种颜色。
3. **PS 鼠标:TP-PS/MS627** 品质上乘,做工精细,附送原厂鼠标垫
4. **PS 方向盘:TP-PS/SW609** 自动支援数码及模拟状态,PS 状态,双振回转,方向盘 150 度转向角度。
5. **PS 制转器::TP-PS/N610** 画质清晰,音像保真
6. **专用 VGA 卡:TP-8128** 适用于 PS/SS/DC,VCD,DVD,所有视听产品的 AV 信号转换为数码信号,直接电脑显示器或真数码彩电等来显示映像,感受数码时代的精彩。

通威电子其它相关产品

1. **AV 输入分插器:TP-168** 质量稳定,耐用方便
2. **万用制转器:TP-9900** 适用于包括 PS 机,SS 机,DC 机,VCD 机在的多种光碟游戏机以及摄像机,卫星电视等家用电器的制式转换。
3. **PS+PC 方向盘:TP-PS/644** PS/R4/PC 通用
4. **PS/SS/N64 方向盘:TP-PS/TSW646** PS/SS/N64 通用
5. **PS/N64 方向盘:TP-PS/NSW643** PS/R4/N64 通用,可编程式脚踏,两极转向灵敏度
6. **可退镗光枪:TP-PS/NSW643** 三种装弹模式,配备脚踏,射击准确,适用于 PS 及 GUNCON
7. **MD16 位游戏机:CT-1668 CT-1688 CT-2668**
8. **128 位 AV 线:TP-DC/A647**
9. **128 位 RGB 线:TP-DC/C641**
10. **128 位 S 端子线 :TP-DC/S648**

通威电子近期推出

1. **PS 红外线遥控震动手柄:TP-PS/NJ639** 无线遥控距离远,可达 10 米,近距离可多角度遥控
2. **多种 GAME BOY 周边配件** 主要有①高清晰放大镜②全通用 GB 对打线③多功能蓄电池产品。
3. **因版面所限,还有多种周边配件,未列此内,请来电咨询。**

通威电子各地代理

1. 广州地区总代理:TEL:020-81858642
   意翔电子公司 广州西堤二马路 8 号南太工业品批发市场 A118 号
2. 北京地区总代理:TEL:010-65924082
   新亚电子公司 北京市朝阳区朝外头条甲 93 号汇阳大厦 103 室
3. 乌鲁木齐地区总代理:TEL:0991-5857042
   迪龙电子公司 乌鲁木齐红山地下通道内"金道苑"6 号
4. 哈尔滨地区总代理:TEL:1384536236
   天乐电子公司 哈尔滨新曼哈顿商城三楼西 083 厅

本公司系游戏机业技术生产厂家,技术力量雄厚,产品品质卓越,诚迎各界人士前来洽谈订货,国内各地经销商如有意可与以上代理商联系批发业务。

广　告

西安山林电玩　游戏批发中心

批发范围：八位、十六位、三十二位、GB、DC 等主机、软件及周边设备。

邮购价目表

套餐特卖区

- 经济型：PS 主机 + 双组装手柄 + 电源 + 记忆卡 = 零售合计 1365 元，套餐价 1196 元
- 实用型：PS 主机 + 双月亮手柄 + 电源 + 记忆卡 = 零售合计 1425 元，套餐价 1236 元
- 小康型：PS 主机 + 绝招手柄 + HORI 手柄 + 记忆卡 + 电源 + 中文金手指卡 = 零售合计 1471 元，套餐价 1296 元
- 豪华型：PS 主机 + 绝招王手柄 + 记忆卡 + 振动手柄 + 中文金手指 + 电源 + 书 = 零售合计 1565 元，套餐价 1466 元
- VCD 型：PS 主机(VCD3.0 功能) + 记忆卡 + 振动手柄 + 金手指 + 书 + 电源 = 零售合计 1923 元，套餐价 1766 元
- SS 主机 + 手柄 + 电源 + AV 线 + 直读 + 经典游戏 10 张 = 850 元，套餐价 650 元



主机特卖区

- PS7501 型套机(手柄 + 电源 + 记忆卡 + AV 线 + 直读 + 会员卡)1180 元(美版)
- DC128 位游戏机(手柄 + 记忆卡 + 电源 + 正版盘)2350 元
- GB 彩色手掌机(五色同上)585 元
- GB"迷你"型超薄手掌机(兼容彩卡、紫透、黄、绿、粉、白)290 元
- 山林电玩特惠邮购价目表：面向全国大量回收二手 SS、PS、GB 游戏机！

山林电玩特惠邮购价目表：

机种	品名	价格	邮费	品名	价格	邮费	品名	价格	邮费	品名	价格	邮费
次世代GB类	PS15 格记忆卡	28	8	PS 原装震动手柄	110	12	PS/SS 专用 S 端子线	20	5	世嘉 5 代机送 1 卡	150	30
	PS120 记忆卡(可翻面)	70	8	HORI 手柄	48	12	PS 中手台	70	12	世嘉彩掌机送电源	520	25
	PS 豪华飞行摇杆	78	18	PS 野牛震动手柄	95	12	PS/SS 双用仿 64 振动枪	60	12	GB 原装挎包	35	10
	PS3 代金手指带电脑接口 +99 最新书	58	18	PS 月亮手柄(11 色)	32	18	PS 组制	15	10	PS 南梦宫原装枪	175	20
	PS 组装振动手柄	78	12	PS 豪华制转	42	8	PS 透明手柄(五色)	18	8	GB 摇杆、电源、皮套…	15	10
	太八 4CD 全攻略	35	5	PS 原装连机对线	15	8	PS 连发手柄	20	8	GB 专用可充电源	60	8
	PS 美版振动手柄	85	18	PS 专用鼠标(带垫)	42	5	PS 透明直插制转	55	12	SS3.0VCD 卡(原装)	360	10
	PS 绝招王手柄	55	15	PS 原装振动方向盘	250	30	PS 铁手带脚踢振动手枪	90	20	PS 拳皇一族书包	30	10
	PS 枪用脚踏板	15	10	PS 格斗连发手柄	45	5	SS 4M 加速卡	65	15	PS 精制书包	60	10
	PS3.0 强纠错无需引盘电影卡	268	18	PS 遥控手柄(一对)	135	8	SS 原装光头 JVC/三洋	110/120	12	PS 彩色记忆卡	38	8

世嘉中文智力卡：三国 V48 水浒 8 霸王传 48 大富翁 48 吞食天地 48 三国志 Ⅱ48 成吉思汗 60 织田信长 43 三国演义 43 新光明与黑暗 48 黑桃二 45 悟空外传 48 诸神遗产 48 欧陆战记 48 大战略 Ⅱ48 太空战士 48 封神榜 48 三国演义 + 大战略 75 亚瑟传说 48 大航海 Ⅱ48 皇帝财宝 58 大航海 Ⅰ代??杨家将 60 三国四代 48 三国志列传 38 水浒 + 大航海 Ⅱ88 三国 + 信长 75 大航海 Ⅱ + 太空战士 88 梦 Ⅲ + 大战略 88 三国志 + 大战略 80　16 人街霸 80 三国演义 + 斩 88 三国演义 + 梦幻争霸战 88 三国演义 + 魔法师传奇 85 三国演义 + 圣骑士战记 85 三国演义 + 追踪 HQ2 代 85 三国演义 + 格斗三人组 85 三国志列传 + 悟空外传 + 大富翁 90 大战略 Ⅱ代 + 大富翁 90 太空战士 + 三国志 4 代 90 帝国王朝 + 三国志列传 90 太阁立志传 70

八位智力卡：圣火烈传中文 28 荆轲中文 28 封神榜中文 38 重装机兵中文 38 大战略中文 35 萨尔达中文 35 半熟中文 35 圣火徽章 Ⅲ 中文 40 三国 Ⅱ38 三国 Ⅲ35 三国志 V35 圣火徽章 40 圣火徽章 Ⅱ42 魔神英雄 35 勇者恶龙 1、2、3、4 30/35/45/48 成吉思汉 35 元朝秘使 35 第四次 40 水浒 50 里见八犬传 30 不如归 30 世纪大战 30 南北战争 30 蝙蝠战士 Ⅱ代 30 冒险之书 40 英雄战记 40 铁拳对钢拳 40 三国 Ⅱ代 + 三国 Ⅲ 代 + SD 快打 70 吞食 Ⅲ + 半熟 + 爱战士 + 魂斗罗 65

备有大量全套 SS/PS 软件，邮购 6 元/件，10 片起邮，邮费每片 5 角。大量最新日本动画 VCD 请来函索取目录 3 元/份

邮购(收款)地址：西安市团结南路 1 号新土门市场 8 街 27 号　**收款人**：赵青林　**邮编**：710077　**电话**：(传真)029－4221094(早 9 点－晚 7 点)　**批发业务**：01379180949

广州分店：广州市日用工业品交易市场 2 楼 86 档永信电器商行　联系人：石小姐　**银川分销商**：银川市天立电器有限责任公司银川市商都 7 号楼 1－16 号　电话：0951－6027121

乘车路线：西安火车站乘 103 路车，到**丝绸群雕**下车向南 300 米，611 路车到**团结南路**向北 300 米，小树林新土门市场西区 8 街 27 号，山林电玩恭候您的光临。

欢迎西安本地区及西北地区同行来本中心批发！

重要消息！

本刊豪华版计划启动中！！

世纪末重拳出击！

告诉大家一个好消息，本刊已有计划定期推出期刊的豪华版。该豪华版为全彩，印刷精美，内容丰富。其定价超低，是所有读者不容错过的最佳选择！

请所有读者留意期刊中的广告！

哈尔滨　游戏服饰专卖店　腾达

大量批发 KOF、侍魂系列服装

- **草雉京、矢吹真吾**：上衣 + 马夹 + 内衣 + 裤子 + 手套 + 头带 = 260 元(鞋：220 元)
- **八神庵**：上衣 + 衬衫 + 裤子 + 项链 = 200 元(鞋 220 元)
- **特瑞**：上衣 + 内衣 + 裤子 + 手套 + 帽子 = 220 元(鞋：140 元)
- **克里丝**：上衣 + 内衣 + 裤子 + 项链 + 护腕 = 180 元
- **金家藩**：上衣 + 裤子 + 手套 + 护脚 + 腰带 = 200 元
- **七枷社**：上衣 + 裤子 + 背带 = 180 元(鞋：220 元)
- **(98)罗伯特**：上衣 + 裤子 + 手套 = 180 元(鞋：220 元)
- **哈维**：上衣 + 裤子 + 手套 = 180 元
- **(98)椎拳崇**：上衣 + 内衣 + 短裤 + 护腕 = 200 元
- **比利**：上衣 + 裤子 + 头巾 = 200 元
- **(98)卢卡尔**：上衣 + 裤子 + 手套 = 180 元(鞋：220 元)
- **(98)二阶堂红丸**：上衣 + 裤子 + 手套 + 项链 = 180 元
- **麦卓(维丝)**：风衣 + 马夹 + 短裤 = 240 元
- **安迪**：上衣 + 内衣 + 裤子 + 护腕 + 腰带 = 220 元
- **神乐**：上衣 + 裤子 = 180 元
- **谢尔米**：上衣 + 内衣 + 裙子 = 200 元
- **玛丽**：上衣 + 内衣 + 裙子 = 180 元(220 元)
- **(98)京**：上衣 + 内衣 + 裤子 + 手套 = 220 元(鞋：220 元)
- **加尔福特**：上衣 + 裤子 + 围巾 + 手套 + 腰带 = 240 元
- **霸王丸**：上衣 + 裤子 + 护腕 = 180 元
- **橘右京**：上衣 + 裤子 + 腰带 = 180 元
- **服部半藏**：上衣 + 头罩 + 裤子 + 护手 + 腰带 + 护脚 = 260 元

以上服饰只是本店的一部分，均包邮费，玩友有特殊要求，本店还可以订做，保证忠于原版希望各界玩友对本店服饰多提宝贵意见。(**注：如邮购请将身高、体重、胸围、腰围、写清楚，均写净量尺寸**)

地址：哈尔滨市南岗区学府路 51 号服装城二楼精品 20 号
邮编：150080
联系电话：(晚)0451－6670072　**传呼**：(0451)128－5102818
收款及联系人：杜遴潾



秘法不传，技艺无双

秘技库



责编/E·T

PS OMEGA BOOST

隐藏关

在游戏中除了基本的7版外，其实还有10关隐藏关，而下表就是出现的条件，其中的PA是指完成游戏时所显示的"PILOT ABILITY"。

出现条件

在RESULT画面的总PA值获得50以上就会出现U3版
在RESULT画面的总PA值获得50以上就会出现U2版
在RESULT画面的总PA值获得50以上就会出现U5版
在RESULT画面的总PA值获得50以上就会出现V5版
在NORMAL MODE来完成游戏时，就会出现U8版
以NORMAL MODE和不续关来完成游戏时，就会出现U9版
以NORMAL MODE、不续关和PA值有90以上就会出现U4版
以HARD MODE来完成游戏时，就会出现U6版
以HARD MODE和不续关来完成游戏时，就会出现U7版
以HARD MODE、不续关和PA值有90以上就会出现U1版

隐藏模式

除了隐藏版外，还有隐藏模式，当中包括有无敌、无限使用必杀技、增强激光威力等。

出现条件	模式内容
RESULT画面的总PA值是60或以上就会出现隐藏模式A	机械人变成无敌状态、所有武器的等级提升至LV9
以NORMAL MODE完成游戏就会出现隐藏模式B	无限使用必杀技、所有武器的等级提升到LV3
以NORMAL MODE完成游戏，而PA值是90或以上就会出现隐藏模式C	机械人的速度提升到最高、所有武器的等级提升至LV9
以HARD MODE完成游戏就会出现隐藏模式D	机关枪可以同时向5个不同的方向攻击、所有武器的等级提升至LV9
以HARD MODE完成游戏，而PA值是90或以上就会出现隐藏模式E	可以向上下左右四个方向提高速度，而所有武器的等级提升至LV9

PS 击王～紫炎龙



增加CONTINUE的次数

若因完全使用所有CONTINUE次数，而导致不因完成游戏，真是有点可惜。不过大家只要使用以下的秘技后，就不用不怕用完CONTINUE次数。方法总共有两种，一是在CONTINUE的画面上，不停按下SELECT就可以增加CONTINUE次数。二在选择游戏模式时，不断按下○键，同样也可以增加CONTINUE次数。

PS DANCE DANCE REVOLUTION

出现所有隐藏歌曲

原来在这个著名的游戏中，除了一般的歌曲外，其实还有5首隐藏歌曲的，而出现的方法也是很简单，出现的方法是以NORMAL完成10次游戏，就会出现"MAKE A JAM)；以HARD完成游戏100次就会出现"PARANOiAKCET"；以HARD完成游戏300次就会出现"BOY"；以HARD完成游戏400次就会出现"i believe miracles"；以HARD完成游戏500次就会出现"PARANOiA max"。

隐藏角色

另外除了之前所说的隐藏角色之外，现在为大家再介绍多两个隐藏角色的出现方法，方法是在ARRANG MODE按左开始游戏，就会使用"外星人"，而按右开始游戏就会出现"!?マーク"。

PS MOSTER FARM2



使用其它CD制造出超强怪兽

怪兽名称	种族名称	使用的游戏CD
トリプラー	ナイトン种	不是由KONAMI制作的足球游戏
パドック	ケンタウロス种	和赛马有关的PS游戏
ラジアル	ナイトン种	GT赛车
ニューボトル	ゴーレム种	カクテルヘーモニー
ショーグン	デュテハン种	BRAVE FENCER武藏传
ハチロー	バクー种	サーキットバート
シェフ	ゴースト种	バーガーバーガー
オーデン	ゴロペントラ种	电车GO!
カスミ	ピクシー种	DEAD OR ALIVE

PS SONATA

选择不同场所开始游戏

在游戏最初的画面里，显示了はじめて时，在 2 号按键器按紧△键时开始游戏，就可以在プルームーン中开始游戏，若按紧 R1 键时就在德川学园开始，按紧 R2 就在ナノ・セック开始。

集齐所有图画和隐藏游戏

通常在游戏中要集齐所有事件的图画是非常困难的，不过只要使用以下的秘技就能立刻集齐所有图画，方法是先按驳上 2 号控制器，之后在 SAVE 游戏中，以 2 号控制器按紧 L1、R1、○、□、×和△，之后在进入 OPTION 中的 ALBUM，而这时就能集齐所有图画。在集齐所有图画后，进入 OPTION 中的 ALBUM 里的最后一页时，就会进入隐藏游戏ハイドライドスペシャル。

PS 心跳回忆～旅立之诗

制作编集后记

在游戏中有一个迷你游戏是要玩者在每一天中和诗织修正不同学生的文章，如果能够把每一篇文章都能正确地把所有错处修正出来时。在完成游戏后，进入おまけ中的卒业文集，就会多了一个名为编集后记的文章。

另一个结局

DRAMA SERIES 除了启程之诗外，还曾经推出了虹色的青春和彩之爱歌，以下的秘技就能在启程之诗中，出现虹色和彩的结局。方法是先首完成虹色的青春或彩之爱歌，之后以储存了这个 SAVE 的记录卡开始启程之诗，以 GOOD ENDING 来完成藤崎诗织或馆林见晴其中一个故事，之后就会出现虹色(记录卡的结局是虹色的青春)或彩(记录卡的结局是彩之爱歌)的结局。

另一个方法是以 GOOD ENDING 来完成藤崎诗织或馆林见晴其中一个故事，之后进入 POCKET STATION 中完成共 16 位角色的ときめきの时的游戏，也同样会出现以上所说的结局。

PS SPYRO THE DRAGON

隐藏模式

若能在完成整个游戏时的完成率达到 120% 或以上，之后选择ゲームおわる，回到主画面时按紧 L1、R1 来读取游戏，之后就能够进入ディレクターズカットモード，在这里的视点也会和一般的不同。

PS 皇牌空战 3

多种效果的重播模式

每完成一个任务后，便会出现"重播模式(REPLAY)"，若玩者在此时按下按键的话(START 键以外)，便可以在重播模式内出现不同的重播效果视点，现按键如下：

○、×、△、□、L1、R1：按下后视点随机更变

L2：夜视镜效果　　R2：电影动感效果

PS 超级机械人大战 CB

战舰无限移动

首先必须在这艘战舰上安装最少一个消费零件(例如 EN 回复道具或 HP 回复道具)，而且在地图上一定要有一个机体在战舰中待机，在这种情况下当战舰完成移动后只要显示出它的行动菜单，便会出现发进、使用道具的选项，这时只要选择使用道具，之后再按 B 键取消。成功的话便可使用这艘战舰再次移动，而且使用次数不限。

简易提升等级

让有地图兵器的机体发射后(一定要击中敌人)，此时便会出现战斗后所得经验值和资金的菜单，这个时候只要按着"全体 MAP"键，然后再按 B 键取消，之后只要再按一次全体 MAP 后再按 B 键取消，画面上便会再一次出现以上所说的经验值和资金的菜单，这样便轻松地获得了两次奖励。如果再利用"努力"和"幸运"，将大批敌人歼灭的话便可得到相当可观的经验值和资金。

PS 饿狼传说 WILD AMBITION

隐藏角色出现条件及必杀技一览表

只要将所有角色全部完成游戏一遍，便可以使用"鸭王(DUCK KING)"；只要在 NO MISS、NO CONTINUE 状态下将最终 BOSS 打败，便可以使用隐藏角色 Mr. カラテ。

DUCK KING		技名	出招
	投技	ローリンクネルクスルー	→＋○
		ローリングネックスルー	在对手背后时→＋○
	特殊技	ニードルロー	↘＋×
		マッドスピン	←＋□
		スウェーキック	防御中→＋×
		エアロターン	空中△
		ホップボウイ	↓↓＋○
	必杀技	ヘッドスピンアタック	←蓄力→□或○
		ダンシングダイブ	↓↙←＋×
		ブレイクストーム	→↓↘＋×
		ブレイクストームキング	→↓↘→↗＋×
		フライングスピンアタック	空中↓↙←＋□或○
		ビートラッシュスター	→←→＋○
		スパイラルブラザーカスタム	←↙↓↘→＋×或○
	超	ブレイクスパイラル	←↙↓↘→↗↓＋×或○
	ODP	スペースカウボーイ	↓↙←↙→＋○

Mr. カラテ		技名	出招
	投技	谷落	→＋○
		虚中段突	对手背后→＋○
	特殊技	踵落蹴	→＋×
		大刀	踵落蹴中○
		虎袭旋脚	↙＋○
		足先杀	↘＋×
		气力充实	□＋×＋○同时
	必杀技	虎煌拳	↓↘→＋□或○
		虎炮	→↓↘＋□或○
		飞燕疾风脚	↓↘→＋×、↓↘→＋×
		暂烈拳	→←→＋□
		死兆拳	对手攻击时↓↙←＋○
		极限流连极拳	←↓↙＋□
		空中虎煌拳	空中↓↘→＋○
	超	霸王翔吼拳	→←↙↓↘→＋×○
	ODP	龙虎乱舞	↓↘→↘↓↙←＋○

王者之书

几期以后，"王者之书"又和大家见面了！本栏目面向所有 ARC 类玩家以及对战格斗类的朋友，欢迎大家支持。本栏目主要以玩家投稿为主，希望在玩街机作品中有心得的朋友，投稿到本栏目，与广大玩家共同讨论。





英雄帖

姓名：沈雷　作品名：铁拳 3　机种：PS. ARC　自估实力：八段　最快爆机时间：4 分钟　最高得分记录：无　难度：7 级　最快连胜记录：93 人

本人在洛阳市前线电玩格斗赛　铁拳 3 排榜第一　KOF97'第四　最常使用人物：花朗　联系地址：江苏省南京市 83544 部队司训一连一排二班

攻关过程中的疑难问题或心得：

在练习某一个对打游戏时，如果想不断地增加自己的实力。就一定不要整天跟着电脑打，因为它们都是白痴，只有不断地向高手挑战，在失败中总结，才能有成为高手的一天，电玩一族们，快来向我挑战吧！

姓名：段磊　作品名：铁拳 2　机种：PS. ARC　自估实力：八段　最快爆机时间：3 分钟 1 秒 49 分　最高得分记录：1284350　难度：HARD　最快连胜记录：56 人　最常使用人物：KING、PAUL　联系地址（电话）：0871－8591933　邮编：650114

攻关过程中的疑难问题或心得：自己组合的连击是最强的。

姓名：马骏　作品名：VR 足球　机种：ARC　自估实力：六段　最快爆机时间：10 分钟　最高得分记录：23 人　最常使用球队：阿根廷

邮编：200082　地址：上海市杨浦区景星 323 路弄 38 号 303 室　电话：65451956

姓名：谭文超　作品名：热斗·95 格斗　机种：GAME BOY　自估实力：九段　最快爆机时间：4 分钟　最高得分纪录：无　难度：HARD　最高连胜纪录：连胜 50 人　最常使用人物：八神庵、卢卡尔、椎拳崇、如月影二、拉尔夫　联系地址：广东省广州市黄埔区文冲船厂西区 2 栋 108 号房　电话：(020)82385604，最好在星期六、日的上午 7:00－10:30、下午 1:00－5:30、星期六晚上 7:00－11:00 打　邮编：510725

攻关过程中的疑难问题或心得、隔招非常重要！不怕你厉害，只怕你不敢来！哈哈哈哈哈哈！

姓名：冯宁　作品名：KOF'97　机种 ARC　自估实力：8 段　最快爆机时间：21 分 42 秒　最高得分记录：59 万 4000 多　难度：8　最高连胜纪录：34 连胜　最常使用人物：真·七枷社

联系地址：石家庄市 41 中高二(3)班　电话：3633330－6752　邮编：050081

姓名：陈南　作品名：月华剑士Ⅱ　机种：ARC　自估实力：四段　最快爆机时间：8 分 35 秒　最高连胜纪录：6 人次　最常使用人物：真田小次郎　联系地址：北京市大兴皮半壁店私立雨来中学高二(7)班　邮编：102607

攻关中的心得：弹挡加连续技是我至胜的方法。

第四期

王者之书

责编／DRAGON





征稿启示

为体现本专栏的参与性，本栏目的文章将全部采用读者投稿。以下是二个栏目的具体要求，希望广大读者支持。

英雄帖——高手们对自己的评定，来信请附上具体联系地址，以便于同道挑战。

武林心法——刊登高手对格斗及街机的研究性文章，只要出自原创，不限题目，不限字数。

英雄帖正式格式确定！

姓名：	作品名：	机种：	自估实力：
最快爆机时间：	最高得分纪录：	难度：	
最高连胜纪录：	最常使用人物：		
联系地址或电话：	邮编：		
攻关过程中的疑难问题或心得：			

武林心法

自己动手制作格斗大摇杆!

文/江苏 小马

如果你有买过组装PS、SS手柄并已超过X些时间的，你一定会为其质量心痛不已吧，尤其是SS的组装手柄，其十字部分十分易断，而且不容易配到。但如果它的电路板和连线、插头都良好的话，请不要丢了它，是可以加以利用的。

这里介绍的就是：用PS、SS普能手柄制作成格斗大摇杆的方法。喜爱格斗游戏吗？不要为正宗大摇杆的高价所为难了，如果你用普通手柄改装，估计费用可低致市售大摇杆的四到五分之一。这对于工薪阶层的玩家来说是一笔可省的开支呢。以下就为各位无偿公开制作所需必备道具及合成方法，LET'S GO!

一、制作材料：

1、SS或PS普通手柄（组装的即可，除非你舍得，用震动柄都无妨！）需电路板无故障，连线无断路、短路。

2、街机摇杆一个（可去当地机厅购买，一般在30元左右）

3、街机按键若干(PS为10个，SS为9个)

二、制作方法：

1、先接摇杆部分，手柄电路板上十字键处有四个正负极导电胶触点，各从其正负极引出两根电线，共8根（见图示），如搞不清，可用不同颜色电线焊上。而摇杆部分的下方应也有四个方向的正接点吧，按手柄上下左右四个方向顺次焊上，一定要接相对应的方向来接，不要搞错了哦。

2、再接按键吧，以PS手柄为例（图示），共有SELECT、START、L1、L2、R1、R2、□、○、△、×10个键，手柄电路板上每个触点都有正负二极，各从上焊接出电线（共计二十根），接上街机按键即可。(SS手柄接法同，故不再复述)

3、然后最好用三夹板做一个小板箱，（如认为麻烦也可用硬纸板箱，不过牢度就没保证了）挖几个大小适度的洞，把摇杆和按键按在箱盖上，电线手柄板等线头放入箱中，再用手柄原插座插上主机。试试吧，怎么样？手感不错吧。虽说比市售的简陋了些，但心竟还是挺实用的啦。

如果你愿意的话，还可以用一个摇杆接上两个手柄电路板(PS、SS)这不成了"双用大摇杆"了？当然，此改装大法同样适用二FC、MD、SFC、NEO等；还可考虑GB,GG,N64和DC，也许日后PS2……(某人已晕倒……)

其实这方法并非本人想出来，朋友阿Q早就付之实施了，他用PS和SS的手柄改做了一个双用的大摇杆，用带转换器。(成本极低)本人只是把他所做的写了出来。本人并无"专利"之意，相信阿Q也这么想，我们只想着这法子或许对某些铁少的玩家或格斗家们有所帮助罢。在此还是要感谢我的朋友阿Q，他使我的动手能力大LEVLE UP，并用极低廉的价格享受了各种"周边产品"。(可以做PS2吗？喂……阿Q……)

九八格斗王实战技巧补遗

文/上海 魏峰

笔者最近又有少许心得，望与广大玩家探讨。

草雉京的近敌C·→B这段接续笔者逐一试过后发现对二阶堂红丸、罗伯特、坂尤莉、莉安娜、拉尔夫、克拉克、椎拳崇、不知火舞和KING九人不可接续，喜好使用这种连技的玩家请记住这几人。而"爆点"后，C·→B对绝大多数人都接不上，只有莎尔米，HEAVY·D! LVCKY等少数人仍可连续，但C·→B后接琴月阳或大蛇雉也接不上。所以"爆点"后还是不要用这种接续为好。顺带提一下，普通态C·→B后接大蛇雉时一定要用C出，用A接不上；C·→B后毒咬·罚咏。毒咏时罚咏出得慢了会接不上。

另外是草雉京在版边重七十五式改后追击，普通状态下重七十五式改后较重的有四种接续，一是大蛇雉；二是轻七十五式改·重鬼燃烧（接续要点见99年5月刊武林心法）；三是荒咬·九伤；四是荒咬·八睛·砌穿。"爆点"后就更丰富且强力了，除上述四种均可外（接荒咬·八睛·砌穿时比普通状态稍难，时机不好，八睛和砌穿会有一下打不到，要点是荒咬出的时机稍晚一些），还可以在一下荒咬之后再接荒咬·九伤或荒咬·八睛·砌穿。另外还可以在一下荒咬之后接鬼燃烧，用C出攻击力也不错，主要好处是这下荒咬的时机比荒咬后接其它要求低多了（也是第一下荒咬尽量早出）。

还有就是草雉京的近敌↓B·站C接续。笔者不断试验证实的确是接续得上的（爆点后也可），不过难度颇大，要点是把握好距离后↓B然后摇杆迅速回中，C键按的也要足够快，要在草雉站起身的第一时间出近C就接得上。这种接续练成后疑会令草雉实力大增（↓B·C·→B接不上），推荐用↓B·C·毒咬·罪咏·罚咏的接续，不但攻击力高，气绝值也相当高，一旦击昏的话，嘿嘿……

在谈谈八神庵。八神的近身B·→A后再出一下A，即梦弹出两下后再接葵花或八雉女也接得上。另外敌角落跳跃中被轻葵花一或二段击中的话，立即接八雉女可构成空中追击。屑风的无敌时间很长，应多力利用，笔者曾抓到过正出超杀雷光拳的二阶堂红丸。

八神庵和克莉丝等许多人都有↓B·↓A·→A的连续方法。在接续中，↓A后摇杆要回中而后输入→A，否则会误出↓↘→A的招式；而八神

庵和克莉丝等人的话A距离也很长,完全可以用↓B·A·→A来接读,绝对不会出错招。象草雉的↓B·↓A·→↓↘A来出,简单得多。坂崎琢磨↓B·A·→B·龙虎乱舞不会误出↓B·虎煌拳。RB2特瑞的↓B·A·→A·←↙↓↘→B·↓蓄↑C也是很好用,其他角色玩家可自行摸索。

还有一点,使用草雉京←←疾退时,敌方如使用八雉女之类突进技,你就会中招了,此时不妨在空中出一下奈落落(↓C),效果不错。(八神也可以疾退中出百合斩,但作用……)。另外莉安娜'97时有一恐怖普通技,即进敌跳跃起身时出重脚是迅速无比的中断技,其后更可用V字金锯取消,强力无比。九八中其实这脚还是有的,方法是垂直普通跳起身时出重脚,仍可接V字金锯,但较难使出。

最后补充一些小细节:

1、绝大多数角色受轻、重攻击后都会有两种不同的防御姿势。

2、八酒杯有时将敌方"定"得过高,八神会打不着。

3、草雉京是普通无式全部击中后,按A~D任一键,草雉会有特殊挑衅姿势和台词;玛莉在MAX版野玫瑰后也会有特殊挑衅。

KOF'98
特殊技彻底钻研

文/上海 MAI

众所周知,KOF'98最大的特色莫过于给角色们都增加了1~3招特殊技(除拉尔夫外)。现在笔者把所有人物的特殊技归纳成4类,然后加以分析。

第1类具有DOWN特性的空中特殊技:草雉京——"外式·奈落落"(空中↓+C);不知火舞——"大轮风车落"(空中↓+A);LUCKLY——"DUNK落"(空中↓+A);BRIAN——"BUSTER TOMAHAWK"(空中↓+C)。这些空中特殊技除了LUCKLY的"DUNK落",其余的都可接驳连续技。另外京的"外式·奈落落"和舞的"大轮风车落"均可在EXTRA模式中配合"前弹"(→→)组合无限连续技。这些空中特殊技都有DOWN特性,防止对手受身,攻击判定强,是空中战的主力招式。

第2类下段特殊技:草雉京——"外式·八拾八式"(↘+D);东丈——"SLIDING"(↘+B);神乐千鹤——"除活·淙淙"(↘+B);不知火舞——"红鹤之舞"(↘+B);KING——"SLIDING KICK"(↘+D);陈可汉——"逃走撞"(↘+A);克里斯——"CARRY OFF KICK"(↘+B);玛莉——"DOUBLE ROLLING"(→+B)。值得一提的是京、舞、玛莉的下段特殊技都具有2 HIT,其中京的"外式·八拾八式"的2段攻击都有下段特性,但舞的"红鹤之舞"只有第1段是下段技,而玛莉与舞相反。另外东丈、舞、陈可汉3人的下段特殊技是能将对手击倒的。最后,东丈、神乐、舞、KING、陈可汉以及克里斯的下段特殊技是能躲过部分角色的飞行道具(例如舞的"花蝶扇"之手法)。下段特殊技不但适用于突袭,更是连续技的重要搭配,连实战中使用率甚高。

第3类中段特殊技:草雉京——"外式·轰斧阳"(→+B);大门五郎——"玉溃"(→+A);安迪——"上颚"(→+B);坂崎良——"冰柱割"(→+A);罗伯特——"勾龙降脚蹴"(→+A);坂崎由莉——"燕翼"(→+B);列欧娜——"STRIKE ARCH"(→+B);椎拳崇——"虎扑手"(→+A);镇元斋——"醉步瓢标箪袭"(→+A);神乐千鹤——"除活·铮铮"(→+A);不知火舞——"黑燕之舞"(→+B);金家藩——"NERICYAGI"(→+B);七枷社——"REGRET BUSH"(→+A);谢尔美——"SHERMIE STAND"(→+B);克里斯——"REVERSE ANCHOR KICK"(→+B);山崎龙二——"刺击"(→+A);玛莉——"铁锤击"(→+A);八神庵——"外式·轰斧阴"(→+B);八神庵——"外式·轰斧阴"(→+B);薇丝——"MONSTRO CRRY"(→+A);哈迪伦——"SHOOTER"(→+B);坂崎琢磨——"瓦割"(→+B);草雉柴舟——"外式·头槌"(→+A);HEAVYD——"LOCK CRUSH"(→+A);卢卡尔——"DOUBLE TOMAHAWK"(→+B);矢吹真吾——"外式·轰斧"(→+B)。需注意的是京、金、谢尔美、八神、哈迪伦、克里斯、卢卡尔以及真吾的中段特殊技都有2 HIT,其中除了哈迪伦的"SHOOTER"外,剩下角色的中段特殊技只有第2段才具中段特性,优点在于会让对手放松警惕,忽略站防。另外安迪、罗伯特、尤莉、列欧娜、舞以及玛丽的中段特殊技连出招后有短暂离地,利用这点可躲过部分角色的下段攻击和必杀技。绝大部分中段特殊技能作连续技,除此之外还可搭配下段技混合使用,扰乱对手防御,效果不俗。

第4类特殊技:二阶堂红丸——"JACK KNIFE KICK"(→+B)、"FLYING DRILL"(空中↓+D);大门五郎——"头上拂"(↘+C);特瑞——"BACK KNUCKLES"(→+A)、"RISING UPPER"(↘+C);安迪——"上面"(↘+A);东丈——"LOW KICK"(→+B);罗伯特——"龙翻蹴"(→+B);克拉克——"STOMPING"(→+B);麻宫雅典娜——"连环腿"(→+B)、"PHONIEX BOMB"(空中↓+B);椎拳崇——"后旋腿"(→+B);神乐千鹤——"除活·瑜瑜"(→+B);金家藩——"DONA YOPUCYAGI"(→+A);蔡宝健——"二段斩"(→+A)、"通魔蹴"(→+B);七枷社——"STER SIDE KICK"(→+B);克里斯——"SPINNING ARRAY"(→+A);玛丽——"CRAMMING ARROW"(↘+B);比利——"大回转蹴"(→+A)、"棒高跳蹴"(→+B);八神庵——"外式·梦弹"(→+AA)、"外式·百合折"(空中←+B);麦卓——"CLIMAT DOLLY"(→+B);坂崎琢磨——"鬼车"(→+A);草雉柴舟——"外式·头椎"(→+B);LUCKY——"LUCKY KICK"(→+B)。虽然这类特殊技没有以上3类的特点,但并非没有用处。的确其中有极少几招实用性不大,但大部分特殊技分别在接驳连续技及对空、牵制等方面起着可观的作用,攻击力亦不在话下。有目共睹的实用性不言而喻,使用率并不逊色于前3类特殊技。



总而言之,KOF'98中所有的特殊技都有各自的实际用途,令进攻更富变化,战斗更为激烈,是所有角色不可或缺的杀招,也是诸位开启通往王者宝座之门的金钥匙,尽量多加利用吧!希望通过此文能对挑战极限的玩家有所帮助,这就是笔者最大的心愿,再见!(因笔者水平有限,也许有所差错,望诸位包涵,也可来信赐教)

THE KING OF FIGHTERS'99
对战研讨(征稿)

每年KOF系列新作的登场,都使得众多格斗迷投入其中,从下期起本栏目开设KOF'99的对战研讨(对CPU战、对人战、对特别角色均可),希望广大格斗迷积极参与。

游戏殿堂

	越过我的尸体	恐龙危机	皇牌空战3	机器人大战CB
BLUE	这是近期非常出色的一款RPG，作品中包括了众多丰富的要素，使趣味性极为突出。在开始时可以选择完成游戏所需的时间，这一设定十分新颖。	难度颇高的AVG，游戏中有极多的分支，结尾也有多种，可以说是继"生化危机"之后又一款能够令人废寝忘食的冒险类佳作。喜爱此类游戏的朋友千万不要错过。	虽然对此类游戏不太擅长，但仍然被"皇牌空战3"中出色的画面及众多的机体所吸引。比起前两作，三代在各方面都变得更为成熟了，不信各位可以一试。	"第二次"也就罢了，但"第三次"和"EX"却绝对值得一玩，特别是对于那些没有玩过SFC版的朋友来说更是如此。"EX"被称作历代难度之最，颇具挑战性。
E·T	这个游戏以几代人与朱点童子之间的战斗为主线，游戏中育成要素很浓，在投资经营中一定要精打细算，其它的一些设定比较苛刻，是部很耐玩的作品。	继"生化危机"后CAPCOM的又一部恐怖AVG，速度感、恐怖感与紧张感是本游戏的灵魂，恐龙的威力是僵尸不能比拟的，游戏中依然存在分支剧情与隐藏模式。	系列的最新作，以2CD的大容量制作。登场的机体也是前两部作品的几倍，游戏的分支很多，驾驶的感觉很真实。如果有飞行摇杆可能会更爽！	"第二次"、"第三次"、"EX"三部作品的合集，游戏画面全部重新绘制，系统延用了最新的"F"，没玩过FC、SFC版的玩家一定要体验一下。
DRAGON	游戏虽然不如某些大作知名，但制作非常精细，无论是画面还是音乐都不错，尤其是家族成员前仆后继的精神更令人敬佩。当把最后BOSS消灭，回想起历代主角的奋斗，那种感觉……	气氛渲染得很好，电影式的镜头切换让游戏者大呼过瘾，总体感觉超越了"生化危机2"，尤其是解谜方面有一些部分极富创意。不过游戏的中盘时，主角跑来跑去的确"有点烦"。	彻底攻略了一次以后，本人认为不论是增加故事情节还是出现了多情节多分支，如果不在空战方面进行质的改变，依然是那种软绵绵的手感，就不会像前二作那样吸引极多的玩家。	不管PS读盘时间多长，这部作品给本人的感觉就像是对美好童年的回忆一样。重新制作的画面、系统，使得绝大多数的"机战"迷们，必须再次重温那令人激动的场面。
默文	SCEI的游戏虽然在评价上并不能获得最高的回报，但屡有销量突破100万的大作，这是为什么？以游戏性为第一考虑就是SCEI软件质量普遍较高的原因。东方色彩、带有神话特征、新颖的战斗系统、多种游戏方式，应该值得热爱RPG的玩友一玩。	建立在"生化危机"引擎上的又一款恐怖冒险游戏。虽有赚钱的功利化之嫌，但品质依然很高。细节比"生化危机"更为细致，因为敌人的设置也使紧张感大为提高，而且有更多的分支。只是用POLYGON构成的环境多少有些粗糙。	对于NAMCO的这款大作，即便如笔者这样对运动、射击游戏很"苦手"的玩家也非常地敬佩。更多的剧情、更丰富的机体、更复杂的世界观，使得这游戏绝对能列入经典之林。	SLG类游戏的经典，热爱GAME的玩家不容错过的高峰游戏。"SRW"不仅是一个经典系列的名称，也是一个GAME时代的象征之一。这次虽然是SFC版的移植，但全面加强了战斗、系统等多方面，使得这场"机器人大战"更为完美。
ANGEL	从游戏画面上来看，还是不错的。故事的主线内容是培养一代一代的人物与妖魔作战，游戏的创意还是不错的，它在菜单和文字的表达上汉字使用得很多，让一些不懂日文的玩者很容易看懂，给人一种亲切感。	CAPCOM又一力作，从画面到游戏内容都是很不错的。尤其是使用了以恐龙为对手的构想，使得这款游戏更加好玩。游戏中的恐龙行动速度很快，而且很耐打。	很经典的飞行模拟游戏，与前两作相比，可玩性很强，具有多分支、多任务，而且飞机的数量和种类也增加了不少。从游戏的画面上来看也比前两作有所改进。	"机器人大战"的系列作品已出了很多，都给人留下了很美好的印象。对于"机器人大战"迷来说，它是一款不错的游戏，这回从画面、系统都经过重新设计，可玩性极高。

	女神异闻录2	汪达尔之心2	圣剑传说~玛那传说	3D饿狼传说
				
BLUE	依旧是"女神"系列独有的诡异气氛，但本系列所独有的逼真音效却令人难以忘怀。此次二代的战斗系统略有改变，说得恶魔的方法也更为丰富了。	因为一代过于简单，所以当时对其评价不高。此次二代加入了全新的系统，双方队伍将同时展开行动，这种真实的设计令游戏的战略性及投入性提高了不少。	给本人印象最深的是这款作品独特的画面，充满了童话色彩的建筑及各种景物都为作品增添了奇幻的感觉。"圣剑传说"历代都是精品，"玛那传说"自然也不会令人失望。	虽然游戏3D化已成为一种趋势，但现在仍不能接受将熟悉的角色变成一堆棱角分明的多边形。况且本作的操作手感也并不出色，格斗迷恐怕会对其略感失望。
E·T	"异闻录"系列的续集，画面与游戏系统焕然一新，游戏以"传闻"为主题，内容十分充实，分支剧情的数量几乎与主线相同，只玩一遍是绝对不能体会其中乐趣的。	KONAMI制作的SLG，游戏系统与前作相比有较大改变，画面质量也有了很大提高，角色可能会有多种职业进化路线，怎样选择要视剧情发展而定。	SQUARE三大传家法宝之一，PS版是完全彻底的新系统，附加了育成要素。游戏画面的风格依然沿续了SFC版的"圣剑传说3"，是暑期中的一款大作。	移植自NG 64，由于机能上的差异，使它的移植度并不高，手感也比较生涩，角色的连续技间隙较大，易被对手反击。不过PS版中的隐藏角色是街机中没有的。
DRAGON	虽然"女神异闻录"不属于正统的女神系列（个人意见），但是繁琐的召唤和用日文表达的离奇古怪的故事，每每都让我进不了状态。不过这次的故事以及小情节的设定倒是极为优秀。	对家用游戏机中的SLG，本人一直认为回合制或半回合制是最为优秀的。这次的"汪达尔之心"采用系统不同于一般正统的SLG，有兴趣的朋友一定要试试这部作品。	很久很久没和朋友一起玩A·RPG了！本人对于手绘的背景很赞同，因此评分中有不少的个人看法。SQUARE虽然近两年有几款"不合身份"的游戏，但对于名作的续篇投入度还是很高的。	如果做成2D的游戏，应该说极为优秀。这种3D的画面但属于2D的玩法，简直是换汤不换药，这样费力不讨好的做法，真是没有必要。另外，BOSS吉斯的确很厉害，尤其是一击必杀的那套连续技……
默文	上一代笔者因缺乏耐心而没有继续下去，但可说"PERSONA"是RPG作品中笔者最为偏爱的系列之一。不仅因为文化内涵，不仅因为生动的气氛，而是一种感觉，一种说不上什么但依然感动的综合感觉。	如果抛开难度过低的缺陷，"汪达尔之心"亦是一款值得一玩的游戏。不知为什么，有个感觉，似乎这一款游戏非常适合在夏天进行，因为"很清凉"。但游戏本就是一时遣兴，能够玩后无憾即可算是不失败的作品。	"圣剑传说3"是在SFC时代少有的，同时具备高度趣味性和游戏性的作品之一，它能真正让你感受到游戏的快乐。今作操作角色由3人变为2人控制，多少削弱了一点游戏性，但相信是今年SQUARE至今所出游戏中除"FFⅧ"外最佳的一款作品。	不用讳言，这个评分多少带上了一点主观色彩，但热爱3D格斗游戏的笔者实在讨厌那些假3D格斗游戏(除了"VF"和"DOA")，粗糙的人物，完全2D FTG的操作方法，实在让笔者无法产生一点兴趣，我呸!
ANGEL	女神系列一直都受玩家们的好评，就我而言，"PERSONA2"比前作做得更成功，从游戏画面、故事情节、游戏难易度方面都有很大的改变，其中敌人的种类很多，迷宫相当复杂。	"汪达尔之心"可以说是一部还可以玩的游戏，但是如果游戏难度方面再加强一些就更好，从整体来看此游戏系统设计得比较亲切，并且可以轻松上手。	对我来说"圣剑传说"这一系列都是很经典的RPG作品。而这回的"圣剑"将会更加出众。从画面上来看，此游戏采用PS强大的机能，将多彩的画面呈现在大家面前。	饿狼系列是SNK的主打系列游戏，而这次的作品把以往的2D系统改为使用3D的系统，是一种很好的想法，因为3D格斗游戏现在很流行。但是随着系统的改进，问题还是出了不少。

帝国之接触

序·神之手

在已经被兵火与鲜血抹杀的那个时代，在已经被人们所遗忘的那个时代，在载于羊皮纸与竹简的那个时代，无可名状的神曾经将人类分成了三个部分，并赋予了这三个种群不同的神力：分在欧罗马大陆的人们得到了力量，分在小亚细亚的人们得到了财富，分在远东中国大陆的人们得到了智慧。这些人类各占人类总数的三分之一。

三个世界的人们在各自的世界里建立起了属于自己的帝国——欧罗巴人建立了罗马——日耳曼帝国，小亚细亚人建立了阿伯帝国，中国人建立了中华帝国。

尽管后来这三个世界的帝国都经历了无数次的分裂厄运，但为民众所承认的帝位却始终只有三个——经过教皇加冕的欧洲皇帝，右手持剑左手按在《古兰经》上的阿拉伯哈里发以及“受命于天既寿永昌”的中国皇帝。

有一天，玩腻了建设游戏的神用他那沾满鲜血的手，将双刃之剑在插在了三个帝国之间。于是，三个不相往来的世界开始相互打量对方。欧洲的滚滚人流在骑士们的率领下，扛着十字架疯狂向东方进发；中国的蛮族以及精锐的中央部队像成群蝗虫般蚕食西方的土地；阿拉伯的军团高呼着“真主”的名号也举起了刻着《古兰经》的钢刀。三股浊流在欧亚大陆上相互厮杀，以正义之名打着各自的圣战。讨伐的战争断断续续打了两千年，直到大家都流干了血。

战争给人们留下的不仅是掠夺的财富及剩下的尸骨和荒芜，也给所有活下来的人们的心里抹上了一层悲伤——永远的痛苦回忆。



暗淡之登场

1999年6月10日，恐怖降临于北京的西北角。曾令四家杂志倒产、二家杂志一蹶不振，一家报纸从地球上消失、一家公司只剩半口游丝残气的史上最强“倒霉男”驰骋，顶着10点钟的烈日，绕过院中从不啮人的猛犬，惊慌失措的到达TV & PC编辑部，正式成为其中之一员。

来到编辑部的第一天，非常自然的产生了一些失落感——这似乎是一个没有历史及SLG魔人存在的地方，一块被神所“遗弃”的大陆(这样讲好像有些太嚣张了，主要目的不用说自然是为了抬高自己！)。

非常不理解为什么中国人不在意自己和别人的历史，不在意自己祖先的故事，不在意民族的辉煌。许多国人都爱嘲笑美国人的国史如何短暂，蔑视日本人的文化抄袭性。但是我们自己呢？大街上转转就会发现，原来大多数之国人连幼儿园小朋友都晓得的“四大发明”也说不全——尽管他们有十只手指头。

九百年来的偃武修文“修”木了我们的脑袋，而且连我们自己的文字和语言也都要“偃”掉了。

在称得上汗牛塞室的国史书籍中，我们可以见到许多的人。当我靠着不大柔软的椅背合上双眼小憩时他们都会涌上我的脑海——

混身是血和箭，从马背摔落在由人和马的尸体堆起的高大尸丘上的小种经略相公种师中；力尽而俘，手脚被女真人钉在城楼上三日三夜，双目却一直如电般望着南方的关西将领邵云；日踏金营八十座，最后却被困于陕州，两眼流血力战至死的石壕吏李彦仙；以重装甲骑三千人突入十五万金军，全军苦战至最后一人的汴梁四壁防御史吴革；在十余万粘罕的部队中游战一月，奇迹般到达被围九个月的太原城，然后微笑着慷慨赴死的河东名将孙诩……

这些人都是我们民族的脊梁，而我们这些后人将他们忘却。多么可悲。

因为工作原故，不太意外地接手了《纵横四海》，终于可以在厚达十〇四页的战场上以笔代朔纵马驰骋。从本人立场上，很有可能将一些同游戏和漫画有关的历史性文字和图片贯入这十几页之中，要是读者诸君有什么这样和那样的想法，请一定要告诉。在这里先向大家表示谢意了！

建在流沙上的帝国

只要是有初中历史水平的读者都知道，罗马帝国的最初雏形只是几个村庄的同盟，他们是整个西欧地区文明的缔造者。谁也无法相信，隶属于这几个村庄的农民们居然征服了整个欧洲——握锄头的手拿起刀来也一样有力。当然，这时的欧洲非常荒凉，除了巴尔干半岛上的希腊诸邦外，几乎还没有一个完整的政权。于是乎，罗马的农夫们最终可以呼啸着席卷整个欧洲，将他们农会的旗帜插遍大陆。



北非的文化固然渊源流长，但埃及和其它地中海诸国的眼光都放在了和文明世界的内海贸易上，谁也没有想到去染指欧洲内陆。至于这时的阿拉伯半岛，波斯人的战车虽然所抽披靡，但大流士和薛西斯的百万大军在希腊人坚固的城墙下只能望而兴叹。因此，在希腊人和北非以及小亚细亚人的共同“努力”下，无意识的帮罗马人取得了统一欧洲的机会。当希腊人、埃及人以及波斯正打得筋疲力竭的时候，一个庞大的帝国已经完成了它的澎胀。罗马帝国这头巨兽吞掉了希腊，吞掉了地中海，并最后在时间浩繁的巨大战争中击败号称地中海第一的迦太基舰队，吞掉了这个北非的霸主。当然，埃及也未能幸免于难，只有波斯国土广大，缩到中亚也一样能凑合过日子。

这时的中国正陷入贵族混战的战国时代，但一个帝国也已开始悄悄地形成了。被称为虎狼之国的秦国，花了四十年的时间将匈奴单于杀死在皇太后的床上，最终扩张成为带甲百万的东亚第一大势力。帝国将军白起，将兵近一百五十万同赵国大将赵括的四十五万精锐部队苦战于长平平原。在付出折兵半数的昂贵代价后歼灭、坑杀了全部赵军，奠定统一中国大陆的基础。

数十年后，秦主赢政终于挥兵征服分裂三百余年的中国，建立了秦帝国。自此，欧洲和东亚两大帝国初步形成，真正的接触即将开始。

蛮族大进军

到了公元前2世纪左右的时候，存在于世界上的大帝国是罗马帝国与取代了秦的汉帝国（秦汉帝国时代在中国史上被称为第二帝国时代），而小亚细亚这时几乎完全被控制在罗马手中，因此这里形成帝国的机遇还未来临。



在汉与罗马的中间，有着波斯人的安息王朝和印度人的贵霜王朝。这两个王朝在自己的地区都是最强的，因此他们都极为的傲慢，堵住了罗马和汉的直接接触通道。战无不胜的罗马人将安息王朝当作是蛮族，不断的对其发动战争；当大汉政府把贵霜王朝称为夷狄，派遣班超等人去不停的“经略”。

总而言之，罗马在努力东扩，而汉则在尽力西拓，大家都希望有朝一日能接触，然后用剑来决定世界的强者。

不过，罗马和汉的对外作战几乎都以失败告终或收效甚微，而双方真正的接触碰撞只有一次。

那是罗马的一项疯狂的计划，帝国的元首希望以九个军团的数万人马打开一条通道，去征服安息和汉。

这支部队在西进的过程中连战连捷，十分顺利，但是，在一次和安息主力的战斗中，他们中了埋伏，几乎全灭，只



有一支小部队逃出敌围。可他们已无法回到罗马，只能继续向东挺进，归附了匈奴，成为其国家军队的一部分。罗马人和汉人的首次碰接就在这种特殊的形势下开始了。

讨伐匈奴的西汉军队发现在自己的面前出现了一支不属于这个世界的军队。他们身穿金甲，头戴带护鼻器的头盔，手执长矛和圆盾，排成了特殊的鱼鳞阵。主将指挥部队的吆喝声也很怪异，是汉人所不的语言。面对这种坚固的正面防御阵形，汉军采取了骑兵两翼突击的战术进行双向合围。经过激烈的战斗，这支罗马军队除少数被歼，几乎全体被俘。大汉皇帝对这帮子高鼻蓝眼的军人非常感兴趣，在朝见了他们的首领后，拨给了他们土地和生产工具，使之在中国安家落户，成了中国人的一份子，中国和罗马的第一次军方接触就这样结束了，在这之后的很长的时间里，东西方的接触都是以一种间接的方式——蛮族接触的方式进行着。

这时的地球上，最强的蛮族是一个叫作匈奴的阿尔泰语言白种民族。这个善于骑马射箭，身躯长大的民族，在中国的战国末期形成了自己的王朝，支配着东亚和中亚的诸



多国家。在秦统一中国后，始皇帝嬴政派遣蒙恬率兵北击，把匈奴人赶到了河套以北。

但是，趁着楚汉争霸，一度不振的匈奴在冒顿单于的领导下再次兴盛起来。他们纵马征服了楼烦、白羊河南王，重新控制西域诸国，开疆拓土。在势力强盛后，冒顿单于开始考虑同汉争夺在东亚的制霸权。

汉帝国的高祖刘邦在初步统一全国后，决定北伐，同时刻准备南下的匈奴进行决战。

在白登，匈奴人使汉军见到了恐怖的一幕——四十万匈奴骑兵分为四个方向，每个方向十万骑，每十万匹马同一种颜色，红、黑、白、黄四股铁流从四个方向向汉军袭来。当四十万匈奴骑兵同时向天空射出鸣镝时，那天空裂开般的响声和山崩般的漫天箭雨，即使在众刀枪丛中爬了十几年的高祖皇帝也只有目瞪口呆的份。这次北伐的结果



是，汉朝献出了宗室公主、土地和同汉军尸体一样的财货才使匈奴的铁蹄没有踏碎大汉的版图。而那位高祖皇帝，刚一回到长安就因为箭创复发和羞怒成疾归了天。

在这后的几十年，汉朝上下一心，卧薪尝胆，积累财富和国力。几代皇帝最大的梦想只有两个字：“复仇！”

到了汉武帝刘彻当国时，大汉人口盈邑，钱粮充足，兵精将广，四方的小国尽竭宾服，中亚诸国也成为了大汉反抗匈奴的有力臂膀。

公元前 124 年（武帝元朔五年），由于匈奴军臣单于太子於丹南奔，右贤王挥兵寇掠汉境，北伐的时机全面来临。从这一年开始，汉同匈奴进行了绵延百年的汉匈战争”。汉在广阔的沙漠中折损了上百万军队，耗费千亿军费终于击败匈奴（这时的汉也几乎处于了国力崩的地步了），使匈奴分裂为南北两部，一蹶不振。

后来，南匈奴归附大汉，正式成为了中国的一部分，而北匈奴虽然无力对抗汉帝国，却也不甘成为汉的附庸。于是，高傲的匈奴人开始西迁。

他们逐步迁徙到了葱岭以西，在遭到鲜卑人的威胁后



又开始向西行进。到了公元1世纪初，车马滚滚的匈奴大军已经到达了咸海沿岸。在那里，他们消灭了占据从顿海



到咸海、从高加索到乌拉尔山麓大片草原的草原霸主阿兰人。到了4世纪中叶，匈奴全面西进，在里海以东同东哥特人作战。70年代初，被打得一败涂地的东哥特人成了匈奴人的一部分，于是战争的矛头又指向了西哥特人。

在多瑙河北岸，西哥特人也被匈奴铁骑打得像满山的猴子一样乱窜。不得已之下，西哥特人只好向罗马帝国求救，要求渡过多瑙河，躲避兵锋正盛的匈奴人。

已经分裂成东西两部分的帝国政府进退两难，这是由于这些势力庞大的蛮族一直以来都是帝国的心腹大患，但若是不答应又怕引起西哥特人的愤怒，以至刀兵相见，最后只得同意在交出兵器和人质的情况可以过河。早就等得不耐烦的西哥特人在双方谈判时，就开始渡河的行动。罗马驻色雷斯的军队曾企图用武力阻止西哥特人南迁，但眼看着长达一英里河面上的百余万西哥特人和二十万手持武器神情骠悍的蛮族战士，人数稀少的罗马军人，只得眼巴巴的放任山海一样的蛮族南渡成功，并在下美西亚的大



平原上驻满帐蓬。

不多久，不堪色雷斯军政长官卢皮西努斯压榨的西哥特人树起了自己的旗帜。正在安条克的帝国元首瓦林斯立率八万精锐罗马军人前来镇压，在阿德里亚诺保一战罗马军队几乎全军覆没，战死六万余人，部队中的蛮族雇佣兵全部倒戈，元首本人也丧了命。据说，这场战役是罗马建国以来损失最大的一战，损失程度甚至超过了同汉尼拔的坎尼战役。

失去“东方奥古斯都”的罗马从此一败再败，汪达尔人在北非、法兰克人在西欧、勃艮第人在南欧、克尔特在中欧也纷纷起兵。罗马帝国一时四面楚歌，蛮族四面入侵，凯撒的时代一去不复返了。

这时，匈奴人已经在东欧 占稳了脚跟，并履着西哥特的足迹继续西进，在匈牙利建了政权。

公元445年，西罗马皇帝的放荡女儿霍诺里娅因为私



人生活过于靡烂而被其父瓦林提尼安三世囚禁起来。

霍诺里亚从被囚禁的拉温那宫廷向匈奴单于阿提拉送也了一只戒指，向他求婚。阿提拉兴奋地长吁了一口气，因为他终于找到了征讨西罗马的借口。不久后，五十万匈奴铁骑出现在了高卢平原的地平线上。这支庞大的部队像蝗虫蚕食了整个西欧，沿途的城市和村镇都遭到了毁灭性的打击。匈奴人甚至还有意识的将被杀死人们的尸体堆在一起，任其腐烂产生病菌，使他们经过的地区都开始流行起了瘟疫。

在对西欧进行了两年多的大破坏后，阿提拉突然死去，他的大军四分五裂，这才满载着战利品退回匈牙利。

又过了两 年，也就是455年，汪达尔人攻入罗马城，并一把火将这座城市烧成白地。西罗马帝国名存实亡，日耳曼人的帝国时代来临了。

第三个帝国

罗马的衰败，为阿拉伯人的抬头提供了绝佳的良机。

阿拉伯地区原本在波期人的统治之下，罗马兴盛后，又成为了罗马的殖民地。在西罗马帝国灭亡后，波斯人卷土重来，同拜占廷(东罗马帝国)和埃塞俄比亚人争夺阿拉伯半岛，展开了长达二百年的战争。在战争中，所有作战国的国力都遭受了很大地打击，原本富饶的阿拉伯半岛诸城邦均成了一片荆棘瓦砾，商路也被完全切断。

在这种情况下，伊斯兰教产生。麦加人穆罕默德建立了伊斯兰教，并在610年前后推广其开放的教义。在630年左右时，穆罕默德指挥穆斯林武装开始进行统一整个小亚细亚的“圣战”。散布于全岛的阿拉伯人迅速响应，一个帝国形成了。

到了欧默尔哈里发在位时，帝国已经积蓄了足够的国力，终于可以向外部渲泄了。

635年，人称“安拉之剑”的大将卡利德率骑兵北伐叙利亚，但被拜占庭击败。636年8月，阿拉伯人和拜占庭会



战于约旦河交流亚姆克河畔，大获全胜。于是，地中海以东不再有可以阻挡他们的势力，大马士革、安条克、阿勒颇、耶路撒冷等城逐个陷落，半岛宣告完全统一。

在得到了地中海的东岸后，阿拉伯人的军团又移到了东方。

636年，阿拉伯骑兵同波斯主力在幼发拉底河决战，全歼敌军，占领了泰西封。六年后，波期呼罗珊朝被阿拉伯人彻底推翻。

在征服波斯的同时，强悍的阿拉伯军团在大将阿姆鲁统领下远征北非。拜占廷的海军在亚历山大全军覆灭，阿拉伯人沿着地中海南岸一路攻城破寨。七十年后，西班牙也落入了阿拉伯帝国的掌握，控制了直布罗陀海峡，扼住了整个欧洲的喉咙。建立法兰克帝国的查理大帝和阿拉伯哈里发签署了和平条约，欧洲、西亚和东亚的三帝国首次共同出现在了世界版图之上。

661年，倭马亚贵族成为了阿拉伯帝国的主人。714年，阿拉伯人越过比利牛斯山继续北伐，侵入高卢南部。732年，法兰克宫相查理·马特同阿拉伯人在普罗提埃进



行决战，阿拉伯军队大败，退回了比利牛斯山以南。

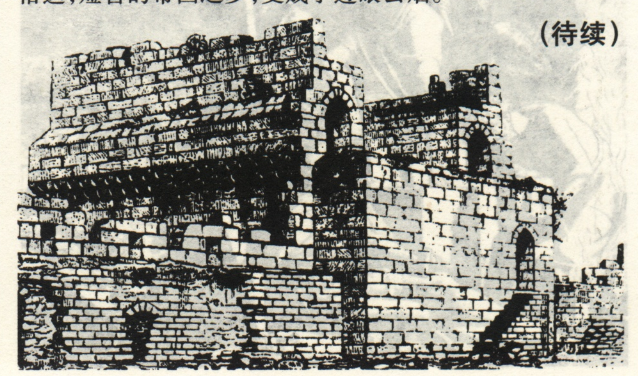
而在东方地区，阿拉伯地进攻却是非常顺利，刻着《古兰经》的大马士革弯刀切断了印度河，刺破了喀布尔，最后停顿在了哈布拉和撒马尔罕。

这时的中国已经进入了史称第二帝国时代的唐帝国时代。从前朝的隋朝炀帝开始，中国的内征外战始终没有停止过，而且发展到了一个新的高潮时期（隋炀帝曾经发动近四百万的作战及后勤部队讨伐高句丽，这在整个世界史上也是空前绝后的)。到了唐玄宗的开元朝，高仙芝、哥舒翰、安禄山等将领不断地开拓边疆，唐的势力一直伸延到了中亚和印度东北部。

751年，取代了倭马亚朝的阿拉伯阿拔斯朝发动十万大军东征。正在西征攻打中亚塔什干王朝的十万唐朝军队在大将高仙芝的率领下迎击。阿拉伯将领阿布·穆苏里抢先在怛逻斯河畔布阵，利用优势骑兵部队击溃了唐军的两翼部队，痛歼唐军的中央步兵集团。从此，唐失去了在中亚的霸主地位。不久，唐帝国陷入了“安史之乱”的危机中，上百万军队在华北大地上的相互攻杀，失去了对海外的作战能力，境外殖民地完全丢失，中亚成为了阿拉伯人的天下。

可是好景不长，到了9世纪，阿拉伯帝国在它奢靡腐化的主人统治下，不断衰败，北非和中亚的总督们各自独立，建立了自己的王朝。阿拔斯朝只保留着哈里发的名号和巴格达，短暂的帝国之梦，变成了过眼云烟。

(待续)



重归最初（三）

闲谈战国武将的爱好

文／前鱼

在涉及日本战国时代的游戏中，经常可以看到当时武将所珍爱的物品（“家宝”、“道具””），诸如茶器、绘画、刀剑、歌物语之类，种灯非常丰富，有的已成为特定武将的标志（如松永久秀的“平蜘蛛”茶釜、立花道雪的“雪切”、本多忠胜的“晴蛉切”等）而为人所熟知。新近见到的《太阁立志传Ⅲ》中更是将每一件道具都附上了简短的文字介绍。历史上，乱世由于没有政治的统一和学术的权威，往往反而会形成文化的繁荣。我国春秋战国的百家争鸣即属此例。日本战国时代也是日本文化发展史上的黄金时期，丰富的道具的背后是武将们对于各种方兴未艾的文化艺术的爱好和追求，这在游戏中已成为烘托历史气氛所不可或缺的组成部分。

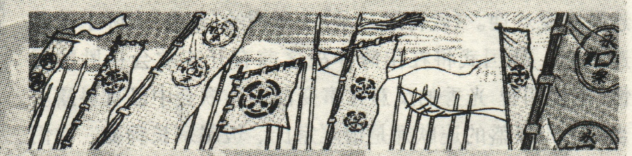




道具中数量最多的恐性是茶具了。茶道是在接近战国时代的室町中期由禅僧村田珠光创立，至战国时代出现了大发展。当时最著名的茶人（茶道家）是千利休、津田宗及和今井宗久，合称茶道“三大宗匠”。特别是被后世称为茶道集大成者的千利休，其茶道思想主张“和、敬、清、寂”，融合有大量禅宗哲理。对于日日征战，不知明日倒在何方的武将们来说，寂静的茶道仪式可以抚慰他们的心灵，使之暂时从尘世的烦扰中解脱，所以醉心茶道者比比皆是。有的琥将本身就成为茶人，如蒲生氏乡、织田有乐（长益）、高山右近（重友）、金森长近等都是千利休的门下高足。

茶道流行，茶具自然身价倍增，例如丰臣秀吉茶会中使用的松花茶入（茶叶罐）价值四十万石大米。茶具主要分为中国产的“唐物”、朝鲜产的“高丽物”和日本产的“和物”。“唐物”中最主要的是我国宋元时代制造的青瓷和黑釉瓷，典型的有“曜变天目”、“青瓷马蝗绊”等。“和物”则是日本民间制造及在茶人们指导下制作的用具，其中一些原本是日用器。战国前期比较崇尚“唐物”，后期较重视“高丽物”与“和物”。

武将与茶具之间的故事留传下不少，泷川一益在消灭了武田氏之后请求织田信长赏赐秘藏名器“珠光小茄子”（茄子是茶入的一种），信长由于舍不得，转而破格加封一益上野一国及信浓国的两郡，并赐名刀、名马、黄金，任为关东管领。但事后一益却叹息“茶运已尽”，被认为看重茶具甚于一国一城。由于茶道被认为是高雅活动，茶具又价值连城，大名之间常将茶具作为礼物在外交工作中送来送去。政治斗争中的失策常用进献茶具谢罪的方法来弥补，最有名的是松永久秀向织田信长进献的“唐物九十九发茄子”。这个松永久秀被称作战国的枭雄，犯有许多“恶行”，但也是有名的文化人。天正五年(1577)因谋叛被织田信长消灭时，攻城的织田信忠提出只要交出国宝级名茶器“平蜘蛛”茶釜即可保存性命。但松永久秀竟然在茶釜中放入炸药，与自己同归于尽。相反的例子发生在本能寺事变的天正十年，“谋 反人”明智光秀死后，明智家一族由光秀之婿明智秀满率领坚守最后的据点坂本城，城陷前秀满将明智家珍藏的茶具、刀剑等转交给 攻城军，随即全族 自尽。两件事例都能看出琥将对于茶具的倾心。



织田信长除了以茶具赏赐臣下，还把茶会召开权作为一种殊荣授予爱将。信长账下仅丹羽长秀、丰臣秀吉、柴田胜家、明智光秀、稻叶一铁、陇川一益六人有权独立召开茶会。丰臣秀吉也是茶道的狂热爱好者，其与千利休是茶道史上的名对手，留下了许多有名的逸闻。也许是由于秀吉出身卑微，其茶风有一种暴发户式的摆阔味，甚至制作了

黄金茶和全套黄金茶具，在天正十五年(1587)举办北野大茶会时，又蛮横地表示茶人如不出席，今后不得从事茶道。而千利休的茶风至晚年愈趋简素古拙，对于秀吉的做法非常鄙夷。秀吉最后终于不能容忍，找借口赐死了利休，因而被当时的文人视作“野蛮的乡下佬”。

战国时代武将的爱好以茶道最为普及，与歌、鹰狩并称“战国三大爱好”。战国武将中有不少歌道名手。日本从平安时代开始历代都有评选“三十六歌仙”的传统，在宝



町、战国时代的“集外三十六歌仙”中，就有太田道灌、三好长庆、伊达政宗、安宅冬康、细川幽斋(藤孝)、毛利元就、北条氏康、武田晴信(信玄)、北条氏政、今川氏真、小堀政一等十来位战国武将。具体来说，歌分为和歌、连歌与汉涛。和歌的格式是5句、31外音节(5、7、5、7、7)。当时许多武将去世前作有矢世歌，玩家最熟悉的当数在《太阁立志传》中出现过的丰臣秀吉的辞世歌：

露と落ち	露：つゆ 落：お
露と消元にし	消：き
我が身かな	我：わ 身：み
难波の事は	难波：なには 事：こと
梦のまた梦	梦：ゆめ

对照旁边的注音，可以看出其遵循了和歌的格式。歌的内容很衰伤，我国学者将其译成：

吾似朝霞降人世，来去匆匆瞬即逝。

大坂巍巍气势盛，亦如梦中虚幻姿。

也有的武将用汉诗作辞世歌。上杉谦信的辞世歌即是汉诗，其中“一期荣华一杯酒，四十九年一睡梦”一名非常有名。连歌则将和歌一分为二，前半句为2句12音节(5、7)，后半名为3句19音节(5、7、7)，可以无限连接下去，直至百名以上。比起个人冥思苦想的和歌、汉诗可以众人同乐的连歌更受欢迎。《武将风云录》中所谓的“茶会”实际上就是连歌会。战国武将在出阵作战之前有开连歌会祈胜的习惯，据说明智 光秀的反意在事变前的连歌会中已有显露。当时名声最盛的连歌师是饭尾宗氏、饭尾宗长师徒，他们来往于诸 国大名之间，广泛结交，对于各国内情都比较熟悉。饭尾宗长与骏河的今川氏关系特别亲密，常提任今川家的军使，利用知名度开展外交活动。这样的连歌师一定程度上已经具有军师的性质了。

鹰狩即纵鹰狩猎，曾在《天翔记》中作为培养武将的方法出现。鹰狩既是娱乐，顺便又视察领地、熟悉地理、锻炼指挥能力，并有健身作用，所以受到许多武将的欢迎。织田信长喜欢鹰狩，一生养 过140余只鹰，其中特别钏爱陆奥国远野氏进献的一只纯白鹰，曾公然说这不是鹰而是人。德川家康幼年在今川家做人质时就喜爱鹰狩，结果鹰飞人隹所旁的今川家臣孕石元仄家中，被认作“人质刁气”，平日里一直为元泰所蔑视。晚年隐居骏府的德川家康仍旧乐此不疲，现在日本静冈市骏府城遗迹处建有家康鹰狩像，市内的“鹰匠町”原来即由家康的鹰匠集居形成。

三大爱好而外，不少武将还有读书、念 佛、绘画、舞蹈、蹴鞠(踢球，类似《水浒》中高俅的踢法)、相扑等兴趣。武将最喜欢看的书是中国的兵法书《孙子》、《三略》等，以及史书和军记文学。吉川元春甚至在军中新手抄录了《太平记》全40卷。武田信玄之弟武田信繁在汉籍、古典方面的造诣颇为有名，其留下的家训九十九条全是汉文，其中引用了大量中国古典，有《论语》、《左传》、《三略》、《吕氏春秋》、《书经》、《汉书》、《后汉书》、《孝经》等；包括《碧岩录》之类不太有名的佛教书籍。勤学之举令人钦佩。武田信玄的另一个弟弟信廉，别号“逍遥轩”，是有名的画匠。原美浓守护土岐赖艺最善画鹰(被称为“土岐鹰”)，沉溺于此，将政务完全委任于家臣斋藤道三，结果被道三篡夺了美浓国。

玩物丧志的例子还有今川义元之子今川氏真，其境遇颇似宋徽宗、李后主。氏真是今川家和歌的代表人物，存世作品有1700余首，此外还喜欢斗鸡、蹴鞠等公卿娱乐活动。但同时却疏于军、政，导致在今川义元死后九年就葬送了原本最强大的今川家。氏真是蹴鞠高手，后来曾在杀父仇人织田信长面前表演，因而被世人耻笑。爱好蹴鞠的武将还有金森长近、细川昭元等人。



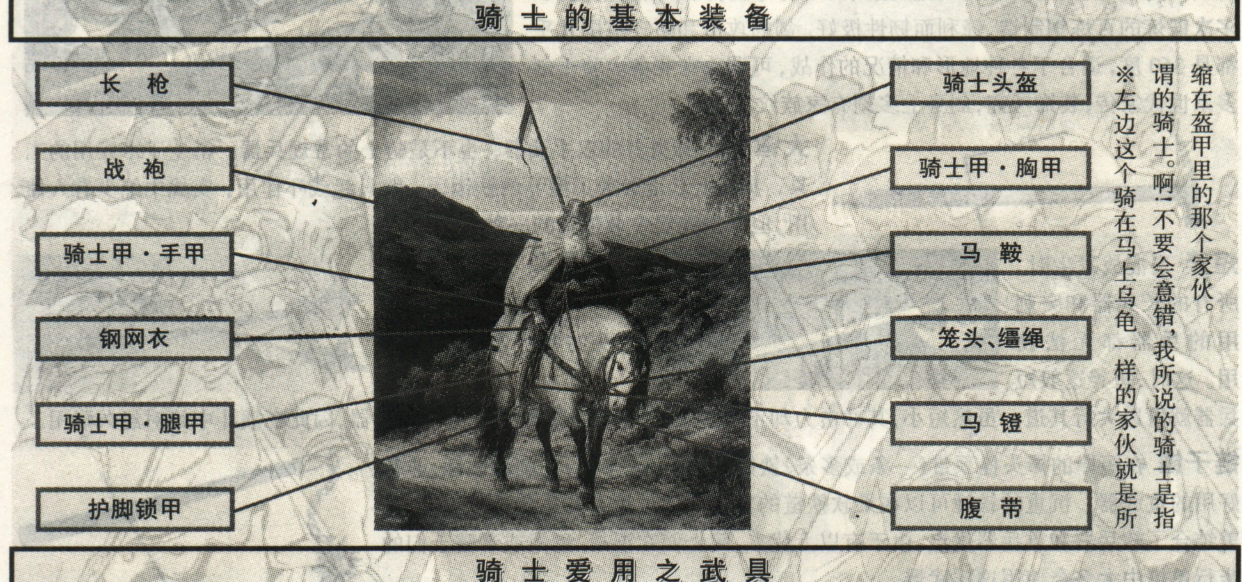
还有一个比较特殊的爱好是今佛。一般战国武将为了心灵的寄托和一族的繁荣，都诚心敬佛。据说毛利元就11岁时受一位云游僧人的指点，每天早晨要早晨向着太阳唱十次“南无阿弥陀佛”。很多武将都拥有法号，有的比名字更响亮，例如“信玄”、“谦信”等实际上都是法号。武田信玄是将这一爱好的作用发挥至极致的人物。信长烧毁比睿山延历寺后他就在甲斐重建，并将信浓国的善光寺迁往甲府，在领地内推广这一信仰使之成为驾御民心的工具。信玄的正室三条夫人与本愿寺光佐的正室是姐妹，因而与一向宗教团关系亲密。信玄进京作战时，得到了一向宗徒的大力支援。

RPG 世界的魔法王国

Ⅰ 骑士

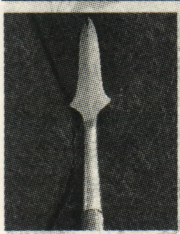


所谓的骑士，是王国贵族阶层的基本构成部分，是最低级的统治阶层。这个阶层同贵族的最大区别在于，他们没有可以世袭的爵位，一切财产都要在战场上去获得。骑士们都是"神挑选出来的文盲"，但却不是因为没有学习的机会，而是不屑读书，认为只有在战场上得到财物才值得称道的，另外他们也怕书本上的知识将大脑搞迟钝。骑士在作战时喜欢身穿沉重的铠甲，手持锐利的长枪和坚固的盾牌纵马疾冲，或使用短兵器与身份相等的骑士一对一地决斗。一般来讲，骑士们的性格都比较开朗豪放，鄙视软弱、崇尚勇敢，喜欢结交比自己强悍的人。由于没有文化，所以他们大都很朴实，嫉妒和陷害与他们无缘，很容易交往、沟通，只需在酒吧里灌上几杯便宜的麦酒就可以让他们感激涕零。

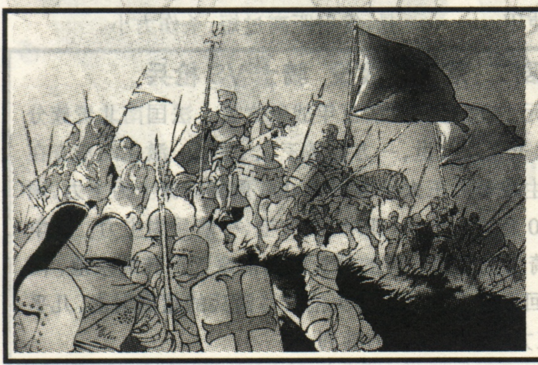


※左边这个骑在马上乌龟一样的家伙就是所谓的骑士。啊!不要会意错，我所说的骑士是指缩在盔甲里的那个家伙。

骑士爱用之武具



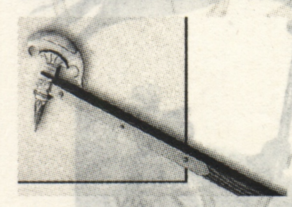
骑士枪 骑士的常规武器，枪身呈锥形圆柱体，长而锋锐，护手盘很宽，只能做"刺"这种攻击。枪的前半节枪锋为铁制，后半节是木制，外包铁皮，非常坚固、沉重。骑士枪之所以设计得那么沉重而缺乏攻击的的多样性是有其道理的。身穿笨重铠甲的骑士在马上进行幅度较大地攻击动作非常困难，一般只是纵马快奔，利用时速七、八十公里的冲击力进行突击，以洞穿同样身着重铠的敌人。过于轻便容易折断，带有过多的附属功能反而累赘，因此骑士枪只要坚固、有突刺的功效，可以配合骑士盾进行一定程度的防御工作就足够了。



惨剧一:克勒西战役　骑士 VS 弓兵

地球历公元 1346 年，英法百年战争，英军在爱克留斯港登陆。法国华洛瓦王朝派遣 3,000 重装骑士前往克勒西迎战。英军事先在克勒西战场的高阜之处打下长达一公里的"V"字形尖桩工事，布置了数千名训练有素的弓箭手。到达战场的法军重装骑士被挡在了尖桩之外、两翼的英国弓兵对"V"字工事中央的法军进行了密集的攒射，以极少数的伤亡使法军损失骑士 1,500 人。这次战役震惊了整个欧洲，各国开始对部队中步骑兵的比例进行调整。

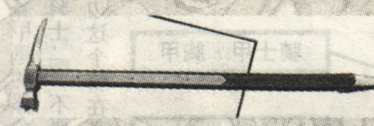
龙刀枪 这种枪相对骑士枪来讲比较轻便，攻击方式也多种多样，既可以用枪头的尖锐部分刺击，又可以以两端的勾齿和刃砍割。但正因为攻击的方式很多，所以身穿重铠的骑士使用起来就比较的不灵活。但如果在冲击时作为骑士枪使用，非但无法伤害到将身子裹在厚重铠甲中的敌人，甚至还会有折断的危险。



巨斧 这种武器只有对自己的力量和持久力充满自信的骑士才会使用。大多数骑士不愿意使用巨斧，不仅仅因为它的沉重（北欧战士使用的巨斧一般在四十左右）和不灵活，还因为在使用这武器的时候，必须腾出双手，这样一来就不得不放弃在防御方面有奇效的骑士盾。另外。由于沉重，巨斧必须抡起来才能有效地攻击敌人，虽然攻击力很强，却象炮弹一样，打出一发后很长时间都无法补上第二发。

骑士剑 骑士剑是骑士身份的证明，也是最常用和最好的武器用的。剑身厚重，剑脊用生铁铸造，坚固而不易弯曲；剑刃幅度很宽，以多次锻炼的百炼钢制造，锋利而韧性极好。剑的攻击和防守范围几乎都是360度，适合于各种地形和情况的作战，可谓攻守兼备。骑士剑多系世代家传，装饰考究，剑身上多刻有家族纹章。



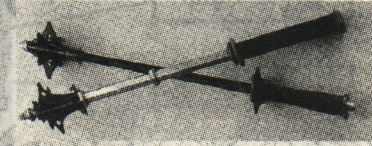


大锤 同巨斧类似的双手武器，也不是骑士的常规兵器。衍生于木匠用的工具，实际上只是加大了型号的铁锤，一般只起威吓作用，实战中绝少有人使用，但却是钝器中最强劲的一种。

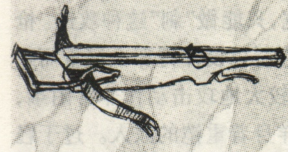
短斧 当混战发生时，所有的长兵器和突刺用的兵器都无法使用。这时，短斧这般短兵器就可以大行其道。虽然短小，其冲击力却不可低估。



铁骨朵 由骑马民族传入的东方武器。锤头的各个方向都有厚金属片，用起来比短斧更加顺手。由于是钝器，因此在战斗中绝对经久耐用。



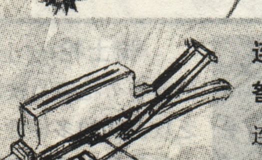
链子锤 在短棒的棒头栓系带（一条或多条）铁链和（一个或多个）尖刺的铁锤，非常好用的重武器。沉重的铁锤可以在柔软铁链的支持下绕过敌人的兵器进行攻击，完美结合了软兵器和重兵器优点。由于有以上优点，骑士们在混战、近战或者骑士们的步行单挑中大多会使用这样武器。



骑士弩 最有力的远程武器。射速比弓慢，但有机械装置，可长时间保持待发状态，非常适合行动不便的骑士使用。



双发骑士弩 骑士弩的改进版本，有上下两个发射槽，能同时发射两支弩箭。因为杀伤力太强，被禁止在同教派诸侯国家之间的战争中使用。

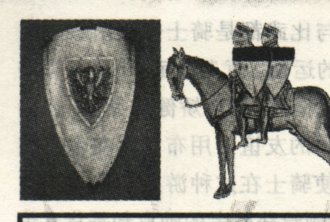


连发骑士弩 从东方的连戎弩改造过来的连发弩。发射槽上装有供箭匣和手动上弦装置，能连续发射十支弩箭。遗憾的是，发射距离过短，杀伤力小。



惨剧二：落瓦鲁战役 骑士 VS 枪兵

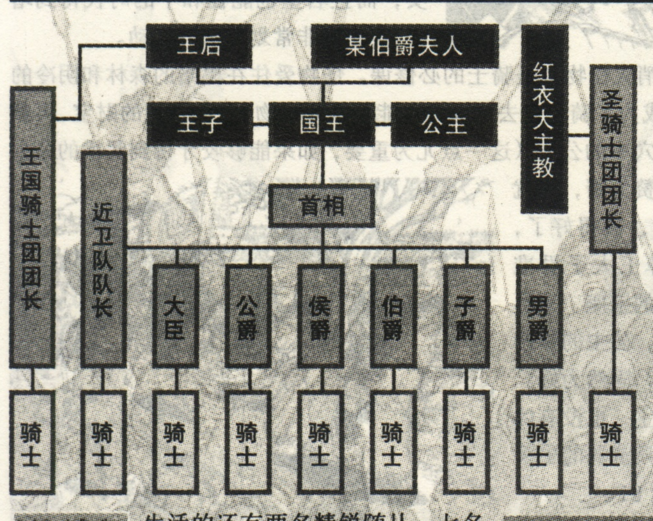
地球历公元1452年，英法百年战争之后，法国南北贵族分裂，一方拥戴国王查理七世，一方拥戴王太子路易，激化的双方在落瓦鲁地区发生战争。王太子方以5,000重装旧骑士为主力，国王方则以8,000新式长枪兵（四米）和火枪、弓箭兵为主力。战争开始后，重装骑士在树林一样的超长枪面前毫无回转的余地，两侧又遭到了迂回埋伏在树林里的火枪及弓箭兵的猛烈射击，几乎全军覆没，国王方得到压倒性的胜利。



骑士盾 骑士的基本防御装备。在作战时套在左手上，配合骑士枪和各种短小的击打兵器使用。盾牌非常厚重，抗击打力量强，金属疲劳系数很小。盾面一般绘有骑士的家族纹章或骑士团的团徽。

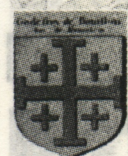


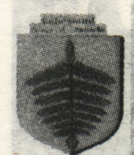
骑士的地位与生活



在封建王国中，等级制度非常森严，从底层到顶层犹如台阶一样，从左图可以非常明了地看出骑士在王国之中的地位。最底层的骑士要想爬到顶层，即使有比较好的机遇，没二十年恐怕也是不行的（至于那些一年之内连升数级的特例，就必然是有黑幕存在了）。总的来说，骑士大概相当日本古代的武士阶层，虽有一定的权力，对小民可任意拔刀，又能从国家或领主那里领到旱涝保收的薪水，但压头上的人也很多。

尽管如此，在RPG游戏中扮演重要角色的骑士毕竟还是属于富有的阶层。他们有属于自己的木制城堡（建筑城堡的资金往往要向商人借高利贷，偿还方式是以领地内的出产物分期折抵）和作为食邑的小村庄、全套祖传的银制餐具及代表身份的纹章。在城堡中与骑士共同生活的还有两名精锐随从、七名守城士兵、一名父辈留下的老管家、一名会计、四名使女、三名厨娘和三名园丁。





食邑的村庄是国家付给骑士的薪水，村民除按时向国家缴纳税金外，还要负担骑士及随从、士兵的武器装备费用和城堡内的服务人员的工资。



纹章由骑士的祖先从领主那或国王那里获得，是身份的证明。一般为猛兽、植物的图案，印铸于日常用品和武器盔甲之上。





尽管缺乏文化修养，但是骑士们却很喜欢学习一些风雅的东西。比如中午和下午喝红茶这种健身饮料的习惯，就是在同东方古老国家的战争中学习到的。这种习惯在骑士阶层根深蒂固，即使在战场上，骑士的随从也会随身携带装着红茶的容器（富有骑士风度的法国皇帝拿破仑，即使在最激烈的俄国战场，也没有忘记支开桌子聆听着枪炮声喝午茶）。由于长期转战各地，经常接触各种外来文化，所以他们比贵族和教士更能够站在时尚和流行的最前端。

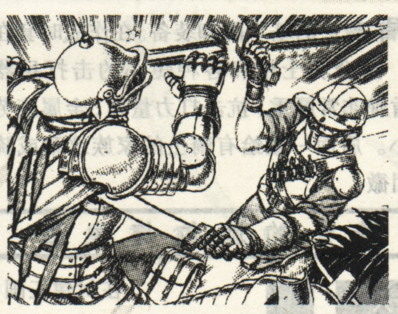


惨剧三：骑士 VS 炮兵 胡司战争

地球历公元1419年7月，捷克发生以脱离神圣罗马帝国（德国）为目的胡司战争，德皇发动十字军进行镇压。起义的胡司党人首领杰式卡针对德国骑士发明了用铁练拴连的野战炮炮车，作为活动的堡垒。前后五次的德国十字军都在杰式卡与大小普罗可普领导的炮车阵面前遭到挫败，厚重的骑士盔甲终究没能挡住带着火花的炮弹，迅猛的骑兵突击也被阻在在连环炮车之外。德国骑士对炮车阵恐惧到了极点，只要在原野上听到隆隆炮车车轮之声就拨马而逃。

纵横四海

骑士的一日	
23:31－7:30	八小时睡眠中
7:31－7:45	在起床号中起床
7:41－8:30	优雅地进行营养早餐
8:31－8:35	在自己城堡巡逻一周
8:36－9:00	检阅七名士兵
9:01－10:30	用酷刑折磨抗税农民
10:31－11:00	为受伤的小动物包扎
11:01－12:00	与家龙进行杀龙训练
12:01－12:30	与家龙共进营养午餐
12:31－13:30	继续进行杀龙训练
13:31－14:00	与家龙优雅地喝午茶
14:01－15:00	进村打猎(家畜攻略)
15:01－16:00	拜会直属之领主
16:01－18:00	参加骑士比武会
18:01－20:00	与领主共进营养晚餐
20:01－21:30	参加领主的舞会
21:31－21:35	假装辞行
21:36－22:00	潜回同领主夫人幽会
22:01－22:10	回到自己的城堡
22:11－22:12	到教堂向教士忏悔
22:13－22:50	在教士帮助下写情书
22:51－22:55	在城堡里巡逻
22:56－23:30	优雅地享用夜宵
23:01－7:00	在熄灯号中入睡



打猎与比武都是骑士们在闲暇之时比较喜爱的运动。尤其比武,不光可以培勇敢和尚武精神,锻炼矫健的身手,还能增长骑士间的友谊。用布和棉花包裹的枪头不会使骑士在这种游戏式的战斗中负伤,不过颁给获胜者的勋章却是货真价实,而且名望也能在和平的时代得到增长,实在是非常划得来的运动。

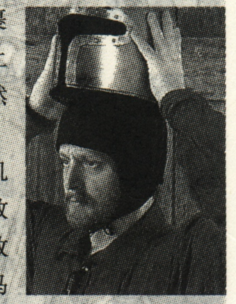
除了杀龙,消灭怪物也是骑士的必修课。怪物爱住在黑暗的森林和阴冷的洞窟,那里也就成为了骑士爱去的地方。能够杀死怪物,夺取它们的财宝、再救出一匹被关在巢穴中的公主(这一点尤为重要,如果能够咬牙得到骄横的公主青睐,被国王招赘为婿,那就真是时来运转了,搞得好了,只要找机会干掉王太子没准就可以爬上国王的宝座。只可惜王后们不争气,公主的年产量实在是跟不上)固然为好。即使没有财宝公主,也没有凶恶的怪物,打几只贫弱的史莱姆 EXP 有时也能 UP。



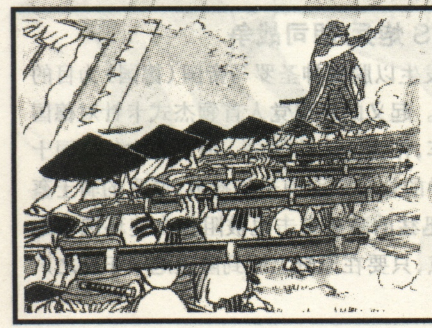
战斗中的骑士们



为了加强防御,骑士从头到脚和手指都被盔甲包裹起来,盔甲里面还要套一层钢网衣,全身装备在一百斤上下,骑在马上如同一座铁塔(这还不算兵器和盾牌)。虽然安全系数有了保障,但举手投足都极为困难。



很难以想象,象这种连上马都要依靠专用的吊装机械的重装骑士,如何在战场上作战。特别是由于防御系数较高,当骑士被敌人从马上击坠时,大多数情况下受到致命的伤害,只是盔甲过于沉重很难站起来,就更别说上马再战。如果恰好双方都没有其他兵种参战,两边的骑士又都被打下了马,那就别打仗了,只好进行乌龟翻身大赛。为了解决在战场上的诸多不便,骑士在作战时都会带上步行的两名随从。随从的工作之一是帮助骑士背负各种随身物品和高举带有纹章的旗帜;之二是给被骑士打下马的敌人补上致命的一刀,然后切下脑袋;之三在主家骑士被敌人打落时,将他扶上马。不过,如果敌人在战争一开始就将随从都干掉,那不久后掉在地上的骑士就只能是瓮中之鳖了。



惨剧四:长筱之战 骑士 VS 火枪兵

地球历公元 1575 年 4 月,日本战国时代,甲斐武田胜赖率 30,000 人马围攻德川家长筱城,尾张织田信长与德川家康联军 70,000 往救。信长到达长筱后在城西一里半的设乐原布阵,并隔着吾连川修建了拦马栅与壕沟。7 月 8 日,被联军夜袭鹫巢山激怒的胜赖从清井田方向攻来,信长以 3,000 火枪兵分三排在拦马栅后向武田军轮流射击,以天下闻名的武田骑兵团为主力的 30,000 武田军全军覆。此战之后,配备火枪与弓箭的步兵集团登场,开始代替骑兵集团。

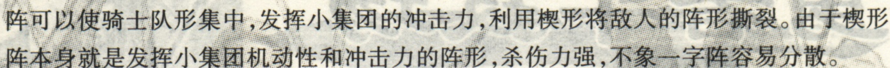
战斗习惯与阵形

重装骑士在作战中的主要作用在利用厚甲重枪的优势进行突击（近似于现代战争中坦克的作用），100名重装骑士的冲击力量相当于300名轻骑兵或800名步兵，但以冲击为主要作战方式的骑士如果从自方阵地中冲出去就无法在受指挥官的控制，而且也无法保持原本的队形发挥集团的冲击力，只能各自为战。所以骑士总是被放在所有部队的前面，将敌人的阵形冲乱使他们无法发起有效地攻击，然后再以后继部队将散乱的敌人个个击破。

一字与楔形阵：一字与楔形阵都是骑士进行集团作战时的传统作战阵形。在双方兵力相等且敌人以步兵居多的时候，骑士多会使用一字阵，也就是将所有的骑士一字排开，列在部队的前面，然后保持统一的速度象铁壁一样向敌



人进行突击；楔形阵则是在敌众我寡或敌人骑兵数量较多的情况下使用，即将骑士部队分组成无数个尖部朝前的楔形陆续推进突击。楔形



阵可以使骑士队形集中，发挥小集团的冲击力，利用楔形将敌人的阵形撕裂。由于楔形阵本身就是发挥小集团机动性和冲击力的阵形，杀伤力强，不象一字阵容易分散。



密集队形：在过去，骑士崇尚单骑作战，突现个人的勇敢和力量。但是，这种个人主义的作战方式并不适合于大形的步骑结合作战。而且，分散的骑士再勇敢，可以发挥的力量也是有限的，远非一个集团所发挥的力量强大。在同以轻骑兵突袭和步兵方阵推进为主要作战方式的异民族军队的战争中，发生了多次分散的骑士由于猛进被敌人围歼的战例。为了防止这种情况继续发生，各国都开始改变过去一成不变的战法，研究可以对抗敌人战法的密集队形。所谓的密集队形也就是以骑士为前锋、后卫，弓箭兵与其他远射部队为次锋，枪兵为左右翼，步兵为中军统一步调协同作战的攻守一体化阵形。按照中世纪欧洲指挥官安布鲁瓦兹的形容，这种阵形的标准就是：“十分紧密，只要向队伍里扔一颗李子或苹果，都能打中人或马。”

骑士的魔法抗性

骑士是最勇敢的一个团体；遇到魔法攻击时，又是最软弱的，下面就来测试一下骑士对各种魔法的抗性吧！

闪热系魔法	冰冻系魔法	雷电系魔法	暴风系魔法	真空系魔法
HP 损失 70%	HP 损失 65%	HP 损失 80%	HP 损失 15%	HP 损失 100%
效果：金属制品的骑士盔甲密封性、导热性能极为良好，所以遇到高热时的效果让人不禁联想到烤乳猪。	效果：同前理由，正是因为骑士盔甲导热性能极为良好，所以遇到寒冷气流时，想必要保暖非常困难。	效果：金属的导电性能也是值得称道的，如不信，可参考福兰克林雨天放风筝的实验（不要忘记挂权钥匙）。	效果：穿盔甲的骑马骑士总重量大概有近五百斤，八级以下的风速如不附加其它魔法大概不能产生任何影响。	效果：本系魔法的真空刀和暴风对于防御极佳的盔甲不起作用，但附带产生的真空带对骑士却是即死效果。

爆炸系魔法	重压系魔法	猛毒系魔法	圣光系魔法	精神系魔法
HP 损失 30%	HP 损失 25%	HP 逐渐损失	—	—
效果：原理同于现代的钢盔，骑士盔甲的加厚曾是针对爆炸性火器，所以对爆炸时的冲击波有一定的防御性。	效果：这种加大空气压强的魔法可以将生物的骨骼压碎，可笨重的盔甲却结实的很，可以坚持很久。	效果：对物理攻击防御绝佳的盔甲对于带毒的气体却是没有什么防御能力，所以骑士的中毒机率是100%。	效果：自方僧侣使用这种以圣光进行恢复的魔法时，骑士会悲哀地发现，原来盔甲的反光效果是那么好。	效果：骑士不是魔法师或僧侣，对物质的欲望非常强烈，无法专注地集中精神，因此很容易就会发疯。

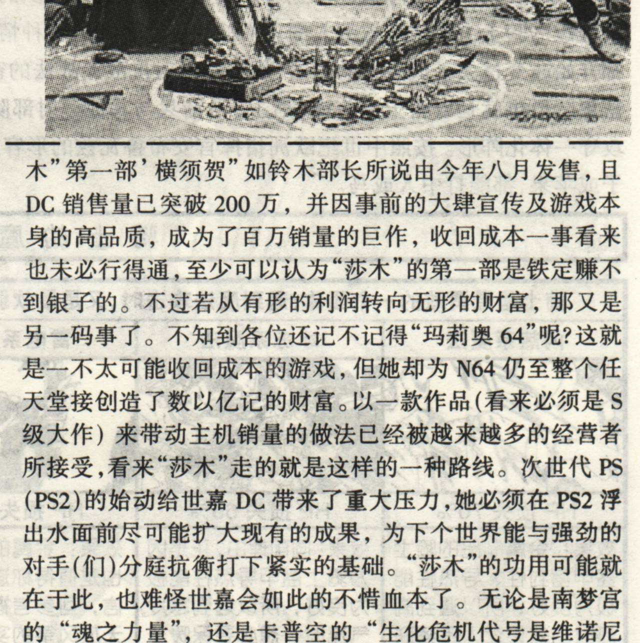
龍之地下城

城主/DRAGON

勇者斗技场



本次登场的"勇者"是大家都很熟悉的，两个人的文章都很有创意，希望以后能在斗技场中看到全新的面孔，同时也感谢这两位为我们奉献的作品。



FREE! FREE! FREE!

——一切从"莎木"谈起

1998 年 11 月 27 日，一个对于电子娱乐业界具有特殊意义的日子，用略带广告意味的话说，那就是"开创了历史的新纪元，标志着电玩新世纪的开始……"不管过去一年间业内外因世嘉 DC 弄得如何渲嚣，(时而谈其机能，时而妄论其发展）现在也都因时间而逐渐平息，虽然业界也不曾因此风平浪静，只是风云转向，PS2 又成了人们的目光所聚，所谓"俱往矣！数风流人物还看今朝。"但是 DC 作为新生事物的稳步发展和已取得的成绩也是有目共睹，应该说，DC 开了一个好头。现阶段的主要矛盾似乎并不在硬体，而又回到了软件。

近期的 PS 好戏连台，大作不断。暂且抛开 PS 不谈，光是 LOOK 一下 DC，炒作得最厉害的是何作品呢？是 NAMCO 的"SOUL CALIBUR"，还是 CAPCOM 的"BIO HAZRD CODE VERONICA"？恐怕都不是，应该还是那款类型定义为"FREE"的"莎木"吧。

游戏业界这个发布会，那个新闻会倒也常见，但为一款游戏几度开新闻发布会的情形就比较稀有了，可见世嘉对于"莎木"是何等的重视。媒体的大炒作通常会制造出大效果，无论是电玩界的"FF7"，还是电影界的"铁坦尼克"，她们的奇迹都历经了媒体的推波助澜，当然也离不开"乾坤一掷"的超高投入。据说"莎木"的开发费用高得离谱，广告费也占了不小的一块儿。如此的巨额投入，即使是"莎木"第一部'横须贺"如铃木部长所说由今年八月发售，且 DC 销售量已突破 200 万，并因事前的大肆宣传及游戏本身的高品质，成为了百万销量的巨作，收回成本一事看来也未必行得通，至少可以认为"莎木"的第一部是铁定赚不到银子的。不过若从有形的利润转向无形的财富，那又是另一码事了。不知到各位还记不记得"玛莉奥 64"呢？这就是一不太可能收回成本的游戏，但她却为 N64 仍至整个任天堂接创造了数以亿记的财富。以一款作品（看来必须是 S 级大作）来带动主机销量的做法已经被越来越多的经营者所接受，看来"莎木"走的就是这样的一种路线。次世代 PS (PS2) 的始动给世嘉 DC 带来了重大压力，她必须在 PS2 浮出水面前尽可能扩大现有的成果，为下个世界能与强劲的对手(们)分庭抗衡打下紧实的基础。"莎木"的功用可能就在于此，也难怪世嘉会如此的不惜血本了。无论是南梦宫的"魂之力量"，还是卡普空的"生化危机代号是维诺尼卡"，最终移植 PS2 的可能性都很大，而"莎木"就不同了，自家制作的东西，好、坏自己都得全盘吃进，世嘉那么卖力也是应该的。(是不是赔本儿赚吆喝啊？)

回过头来看看游戏本身。无论是电玩刊物上的海报，还是 DC 版"VF3"的预告，也无论是"莎木"发布会上的演示，这是今年东京春季游戏展"横须贺"的 DAMO 及试玩，"莎木"给预人们的印象是深刻的。选型柔和圆滑，几乎看不出多边形棱角的芭月凉，无论是行走奔跑或是拳脚功夫，都是如此的流畅自如，而周围的自然景物也充分体现出 DC 拥有的强大机能，据称其极具震撼的音效也十分吸引人，其外在表现异常的华丽。从内涵来说，不少人被"莎木"的总监制——铃木裕先生搞得一头雾水，为什么把这

么一款（怎么看怎么象）AVG 游戏的类型定义为史上从未出现过的“FREE”呢?以在下的理解力及手头微薄的资料恐怕难以完整解释，参照诸位已对“莎木”进行过探讨的朋友所阐述的观点，我们似乎也能逐渐了解一些关于“FREE”的涵意。这是一种开放式的游戏，数以百计的人物与场所，使游戏流程可形成不可计数的可能性，除了主干外，游戏者几乎可以自行创造游戏进程，自由的行动方式及令原来的三维空间（长、宽、高）加上第四要素——时间的 4D 概念，也使游戏的变化更为丰富，各种细节变得无法预测，以 PDA 进行潮流化的人物育成培养，以网络连结扩充游戏的世界观，使一种简单的模拟现实得以实现。这不免让人想到“新世纪音乐”的代言人恩雅，她那种空灵的音乐在演唱会上是无法实现的，那种介于演唱与合成器之间的声音将“新世纪音乐”的空间感、层次感、虚幻感发挥到了极至，而“FREE”似乎也是要谒立体现这种三感一体的游戏类型，这种极具突破的游戏理念或许亦可称之为“新世纪 GAME”吧! 不过就“莎木”而言，既便她有 DC 的强大机能为后盾，运用了“新世纪 GAME”的全新理念，并融入了众多的游戏类型，那亦非真正意义上的“FREE”，若真的达到虚拟现实的境界，那么也就脱离了游戏性的本质了，而“莎木”毕竟还是一款游戏，她只不过是 AVG 一种进化，或者说是一种变异，分成数章制作也是枉然。笔者还是固执的认为，“莎木”类型的那个“FREE”只是为了增添神秘感的一种宣传行径罢了。不过像“莎木”这样的游戏可能会成为一种走向。

说到分章制作，关于“莎木”又有两种说法，一为十六集、一为三部曲，笔者的猜测较倾向于后者。十六集的说法太过夸张，完成每章“莎木”的时间若以 50 小时计算，（要有较高的完成度，50 小时是个基本数值）十六部便是 800 小时（!!!），如果若干年后，有人 100% 完成了全部的“莎木”，其耐心与决心定是惊天地，泣鬼神! 唯有“极端执着”四字才可形容（其实笔者是想写“极端无聊”的，但因考虑今后的安全问题，最终还是放弃了）。另有一点就是假设“横须贺”诞生后每三个月出一部“莎木”，（这样的速度几乎不可能）那么十六集就得花上四年时间，可能最终回我们只能在 DC 2 上才能玩到了。四年，人们的印象中或许只是联想到奥运会和世界杯，但对于当今的游戏业界，四年很可能就是一台主机从诞生到消亡的全过程了。

似乎越说越远，现在该做的事也就是结束本文了。在多少钱制作游戏是世嘉的自由，用什么样的手法宣传也是世嘉的自由，将游戏类型说成是 FREE 还是世嘉的自由，不过购不购买“莎木”，棒不棒世嘉的场却是玩家的自由了。

文/江苏　王伊浩

情人总是老的好

许多人感叹现在的游戏不如以前的好玩了。当年（好沧桑的词），作为“初心者”的我听到这种言论，觉得不可理喻。然而，年初当我玩过《FFⅧ》后，竟也不由发出了“江河日下，一代不如一代”的感叹。难道真是所有游戏厂商都退步了吗?不，绝不是。细细地反思后，我发觉不是游戏不好玩了，而是当年那份游戏的心情没了，感觉换了，时代变了。人总是恋旧的，总是怀念“初次”的，总是爱珍藏回忆的。就像歌中所唱:“情人总是老的好”，玩游戏也是一样。

坦率地讲，我真正玩穿的第一个 RPG 是《FFⅦ》，我至今记得当时是怎样为每一个情节而心潮起伏，还记得战胜每个 BOSS 后的感动，还记得艾莉丝倒下时的眼中充满的泪水，还记得赤色十三眺望废墟时我心中的惆怅与找落，甚至记得每次闯关，中午无暇弄饭，聊以充饥的热干面（武汉风味小吃）的味道。那个初夏里一个落雨的下午，游戏 CD 不再转动的那一刻，我永远铭记。

我无法抱着这样的回忆投入到《FFⅧ》中，它在我眼中，给我的感动甚至不及Ⅰ和Ⅲ来得多。在这里，对游戏的喜好已经和游戏本身的优劣完全无关了。

这样的例子还很多：在《Rage Racer》中，当我完成了 5 级 GP，5 级 EXTRA GP，最后的 6 级，以 320km/h，在被无限喜悦和成就压抑得几乎窒息的情况下冲过最后的终点线后，一切地一切又化归平静，我呆坐屏前，无语良久，没有欢呼，没有庆祝，只有真正的平静。我怀着这样的震撼去玩《R4》，几乎什么感觉都没有了，虽然《R4》获得了 CESA’98 最佳画面赏。

举这些例子我只是想说，既不要蔑视 FC 的声光简陋，也不要抱怨次世代游戏无游戏性；既不要嘲笑老玩家的“保守”，也不要指责现在玩家的“浅薄”。每个人都有变成“老玩家”的那一天，每个人都有自己独特的回忆与情感，每个人都是怀旧的。也许今后的玩家再面对华丽无比的《FFⅨ、Ⅹ》时，却感叹还是《FFⅧ》好。不是因为时代没有进步，而是因为我们的心已经属于了过去。

文/何文山



猪龙的龙珠



大家好，又是我，还记得吗？矮胖的皮威，爱搔头傻笑的猪龙！前几天一直听闻，有许多勇者要求：既然是每次都要砸碎"龙珠"才能让大家了解到过去曾经发生的传奇，那么这次就一定要砸碎那个称为"龙珠"(DRAGON BALL)的龙珠。

这个要求对于收藏极多的皮威来说简直是太简单了，你看我顺手一拿，就是一颗布满灰尘的水晶球，水晶球中的灵魂是被称为"YOSHIMITSU"(吉光?)的勇者所有，经过他的同意，这次就砸碎这颗封印许久的水晶球吧！球中虽然没有评论，但是公正的叙述，不正是我们需要看的吗！

DRAGON BALL——系列回顾

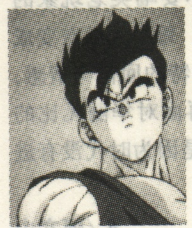


文/YOSHIMITSU



DRAGON BALL，这就是我们大家非常熟悉的漫画——龙珠，这部由鸟山明绘制的经典作品，其知名度我想应该不逊于任何一个游戏大作。

在日本一般都是漫画受到好评后即改编为游戏，或是游戏受到好评后改编为动画，龙珠就属于前者。从1986年2月26日这部动画片在日本首映开始，关开它的游戏就层出不穷，这股热浪一直持续到1997年底。



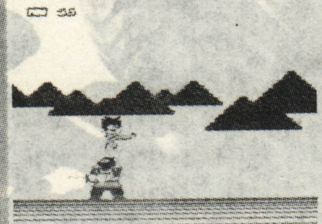
以下是本人所收藏的有关龙珠的作品，对于故事情节以及人物，我想大家应该比我还清楚，所以之后的文章只是对这一系列的游戏作一个简介，供大家参考！



《DRAGON BALL——神龙之谜》

FC/BANDA/1986年11月27日/ACT/4500圆/1人用





龙珠系列首作，其玩法较为简单，整个游戏以2D横向来进行，打BOSS时会变成单对单决斗(若按紧下B然后再按A就可出现波气功)。故事方面是由悟空开始旅程开始，直到神龙第二次出现时完结，可是故事结构上并不完整，而且剧情原作有一些出人。

《DRAGON BALL——大魔王复活》

FC/BANDA/1988年8月12日/RPG/5800日圆/1人用

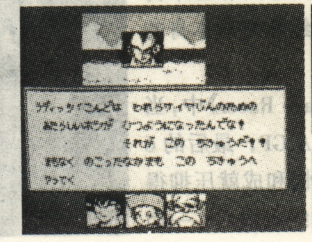


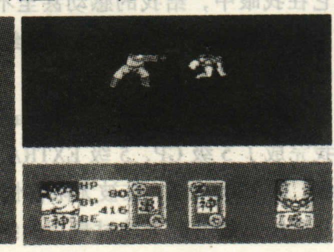
这是龙珠第一只RPG游戏，不单提高了画面的质素，还补救了上集的不足。其法法是以卡片来作各种攻击指令，故事方面，并非承接上集，而是原创故事，但是仍采用动漫相同的人物，例如短笛和黑绸军等。

《DRAGON BALL Z——强袭！撒亚人》

FC/BANDAI/1990年10月27日/RPG/7800日圆/1人用

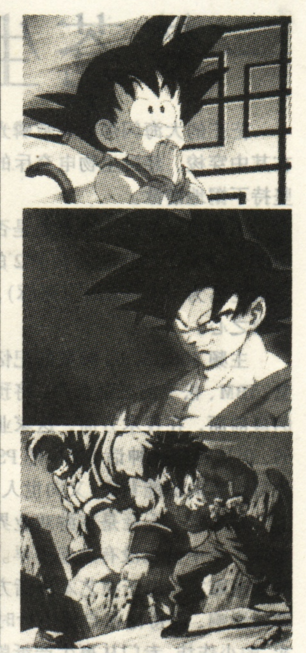
这是以《DRAGON BALL Z》作为题材的第一只游戏，同样是以RPG来进行，不过它与前两作有所出入，战斗画面由逐格定镜画面改为片段式进行，令战斗时更如动画般生动，故事则是由悟空长大开始直至去那美克星之前。





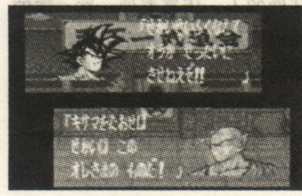
『龙珠』系列的家用游戏软件总表

推出日期	游戏名称	游戏类型	机种	价格
1986-11-27	DRAGON BALL—神龙之谜	ACT	FC	4500 日圆
1988-8-12	DRAGON BALL—大魔王复活	RPG	FC	5800 日圆
1989-10-27	DRAGON BALL3—悟空传	RPG	FC	6800 日圆
1990-10-27	DRAGON BALL Z—强袭! 撒亚人	RPG	FC	7800 日圆
1991-8-10	DRAGON BALL Z II—激战	RPG	FC	8200 日圆
1992-1-25	DRAGON BALL Z 超级撒亚人传说	RPG	SFC	9500 日圆
1992-8-7	DRAGON BALLZ III—苦战人造人	RPG	FC	7200 日圆
1992-12-29	DATACH DRAGON BALL Z	FIG	FC	7800 日圆
1993-3-20	DRAGON BALL Z 超武斗传	FIG	SFC	9800 日圆
1993-8-6	DRAGON BALL Z 外传—灭绝撒亚人计划	RPG	FC	7800 日圆
1993-12-17	DRAGON BALL Z 超武斗传 2	FIG	SFC	9800 日圆
1994-4-1	DRAGON BALL Z 武勇烈传	FIG	MD	8800 日圆
1994-9-29	DRAGON BALL Z 超武斗传 3	FIG	SFC	9800 日圆
1994-11-11	DRAGON BALL Z 伟大的孙悟空传说	FIG	PCE-SCD	8800 日圆
1994-11-25	DRAGON BALL Z 悟空飞翔传	RPG	GB	3800 日圆
1995-3-24	DRAGON BALL Z 超悟空传突击编	AVG	SFC	10800 日圆
1995-7-28	DRAGON BALL ZULTIMATE BATTLE 22	FIG	PS	5800 日圆
1995-8-25	DRAGON BALL Z 悟空激斗传	RPG	GB	5800 日圆
1995-9-22	DRAGON BALL.Z 超悟空传觉醒编	AVG	SFC	10800 日圆
1995-11-17	DRAGON BALL Z 真武斗传	FIG	SS	6800 日圆
1996-3-29	DRAGON BALL ZHYPER DIMENSION	FIG	SFC	7800 日圆
1996-5-31	DRAGON BALL Z 伟大的龙珠传说	ACT	SS	5800 日圆
1996-5-31	DRAGON BALL Z 伟大的龙珠传说	ACT	PS	5800 日圆
1997-8-21	DRAGON BALL FINAL BOUT	FIG	PS	5800 日圆



《DRAGON BALL Z——超武斗传》

SFC/BANDAI/1993 年 3 月 20 日/FIG/9800 日圆/2 人用





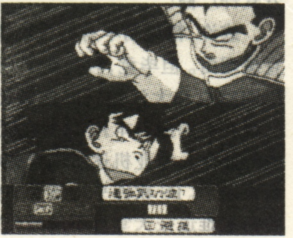
这是龙珠系列的第一只格斗游戏，以单对单决斗对战形式来进行，其特色是玩者可自由控制角色的行动，令战斗更像动画般紧张刺激，此外所有必杀技都跟于原著以"气"来计算的，至于角色方面全都是《DRAGON BALL Z》里的人物。

《DRAGON BALL Z 伟大的孙悟空传说》

PCE-SCD/BANDAI/1994 年 11 月 11 日/FIG/8800 日圆/1 人用

是龙珠全系列中最特别的作品，玩法方面仍是以单对单形式来进行，先要经普通攻击来减弱对手的 POWER，从而取得必杀技的攻击权，~用强力必杀技来削去对方的体力。故事方面是在悟空死去后由悟饭等人将其父的冒险故事告诉给其弟悟天听，可说为记念悟空一生之作。





一梦苍生 第七章 悲怆交响曲

文/SOULEDGE

茫茫的大海闪烁着无数磷光。一个充满着生命与辉煌的个体在其中穿梭，经过生物电充斥的海域，逐渐在广阔寂静的海水中坚持不懈地潜泳。

不知道以上的这个意象是否适合于任天堂，但至少，面对着DREAM CAST的新曙光和PS2的重兵压境，任天堂将自己未来的主机定名为“DOLPHIN”(海豚)，却依旧显示了任天堂永久如一的孤傲之心。

主频400，3.2G频宽的记忆体，网路功能及DVD媒体、任天堂、IBM、松下的三强合作，将预示着任天堂再一次地走在了业界的最前面，在技术方面，这家业界最资深公司无疑是值得人敬佩的，但这台超越神话（如果把PS2比作神话的话）的主机，在令人瞠目结舌的机能背面，又向世人表现着什么隐含意义呢?

任天堂，无疑是在游戏业界最为人倾佩的老前辈，三大硬件硬件厂商中谁也没有她起步早。19世纪末，一位名叫山内藤治郎的普通雕家，由于在艺术造诣方面的无法出人头地和平时爱玩纸牌的影响，使得他在自谋生计时，于1889年开了一个“任天堂呼卖”的小作坊，专门从事生产纸牌。“任天堂”这三字从字面上似乎能给人许多浪漫的联想，但实则上却只是“谋事在人，成事在天”的东方哲学的再现，藤治郎是万万不会想到，他赖于糊口的三字却能成为日后一个尖端科技产业的金字招牌。任天堂企业从一开始就充满了家族的传统特色。第二任总裁金田惜世为了继承岳父产业，不顾日本民族重视无权的偏见，毅然人赘到山内家，改名为山内惜世，并将一个纸牌企业拓展成为跨越房地产的集团。惜世的女婿稻田鹿之助虽然由于雕艺术家强烈的男女平等思想的作用，也入赘到山内家，但那种盲目自尊和孱弱的艺术家气质却使他没有多大作为，甚至演出了离家出走，妻子单方面离婚的结局。任天堂这棵大树全然要依靠在鹿之助缺乏父爱的儿子山内博志身上。1848年，因中风不愈的山风惜世将外孙，年仅22岁的山内博志叫到病榻旁，卸下了任天堂全盘大局，交给了年轻气盛的博志。谁也不会想到，在这个家族传统浓厚的企业中，由于权力棒的接替，而使得任天堂公司起了一个翻天覆地而日后根深蒂固的变化。

山内博志上任伊始，将公司中所有家族成员和资深员工，包括每位部门经理统统除名，从而保证了他的绝对权威。其后，任天堂公司由购得迪斯尼形像在纸牌上的移植权开始，经营餐饮业、开“爱情旅馆”、办计程车公司等无数坎坷，年届中年的山内博志，终于清醒地意识到自己企业的优势和潜力所在——深入全日本各大百货公司及玩具的配销系统，于是，任天堂开始了一条高科技娱乐的长久之路。

1969年，山内博志下令成立了一个游乐器部，以开发儿童玩具为主业，通过初期开发的镭射枪的销售成功，使得任天堂日益向电子娱乐产业靠它。1977年，随着向美国市场的进军，任天堂推出了自行开发的电子游戏系统——COLOR TV GAME 6，从而打开了电器娱乐方面的新开地。其后，傲气凌人的山内博志，依靠大胆起用女婿荒川实伸和年轻的企划职员宫本新治郎（即马里奥生父宫本茂），推出了第一个投币的游戏机（街机）“驴子刚”，在西雅图大受欢迎，并且整个带动了相关商品的销售，从此更坚固了任天堂在电子游戏产业方面的发展长路。在这其中，有一个近乎灭顶之灾的意外却讽刺性地助长了任天堂的发展。

1982年4月，美国娱乐界霸主MCA环球影片公司控告任天堂公司的“驴子刚”涉嫌侵犯了电影《金刚》的版权，要求任天堂公司48小时内作出答复（所以任天堂最老的经典形像是大金刚而非马里奥）。环球影片是当时好莱坞第一号权势，他们控制着美国几乎所有的著名律师，在娱乐界几乎是只手蔽天，翻云覆雨的大佬，多少大亨都断送在他们手下，新崭露尖角的任天堂要想对抗这股力量直如螳臂挡车。但是，独断专行的山内博志却偏偏有着虎口拈须的胆量，让女婿实伸全力解决这个最大危机。实伸靠着一个名气不大的律师林肯，却抓住了环球影片以财力、法律、暴力欺诈其他公司的漏洞，竟然击倒这了个巨人，不仅将危机化为最大利益，同时又使任天堂获得很大的名声值。1983年，山内博决心开发当时最先进和只有他们公司才能生产的电子游戏系统，为了控制定价，山内博志作出了一个令公司内部也极为震惊的决定，向理光公司以2000日元的价格订购300万枚晶片。300万！任天堂经营多年的投币式游戏机总合销量也只100万呀，这个数字简直如同天文数字一般。而且，最先售出的50万套这种电子游戏系统又因为硬件问题而被山内勒令收购回厂，使得这场豪赌到了生死一线的地步。但结果怎样呢，任天堂的电子游戏系统令日本其他所有游戏硬件一同认栽，成为业界霸主，它的名字就是我们熟悉的——FAMICOM。而借着1985年的“超级玛莉兄弟”(有趣的是，这个名字源于实伸在西雅图开拓游戏产业初期那位粗暴的仓库租主玛利奥·西加利，被大家称为“超级玛莉”)，任天堂一举成为这个业界中的帝王，影响力至今不衰。

山内博志是一个独裁得有些狂傲的人，依靠着他一次一次的倾盘巨赌竟然也能使任天堂历经风雨如履平地，甚至因为任天堂公司在美国电子游戏产业的全面制霸而引起的美国国会与美国政府对任天堂的调查制裁行动，都未能制任天堂于死地；后起之秀SEGA与NAMCO的联手对付任天堂，最后都不得不低头认错。任天堂可说是游戏业的王者了，超任就是他们霸主冠冕的一个象征。

但是，现在怎么样呢? N64虽然在欧美的销售仍可谓成功，但任天堂一贯的以自我为中心的理念又使得它众叛亲离，虽然软件平均质量之高令人惊讶，但又有多少本土及亚洲的现在还执着于昔日任天堂的威名呢? 像孔多塞说的，“人们永远信仰当时他信仰的东西”，软件生产调配和销售的全面控制使得任天堂三台主流主机都采用了卡带作为媒体，丝毫不顾当今世界电子娱乐载体的主流思潮，从而使得外行SONY介人，并寝返了麾下几乎全部的重臣，使得N64在次世代主机中成为一个陪衬，这实在令人哭笑不得。当然了，任天堂在创造效益方面的能力依旧无有对手。上一个财政年度，任天堂的利润为350多亿，是街机大厂NAMCO的近4倍(90多亿)，而目前业界最红的宠儿SQUARE更是因为过高的投入使得利润只是任氏的十之其一，他们似乎有理由相信，自己的独行路线是一直正确的。因此，曾有传言，“海豚”的软件开发参与单位将只有三个，任天堂，他们的分公司以及一个他们最信任的第三方软件厂商!

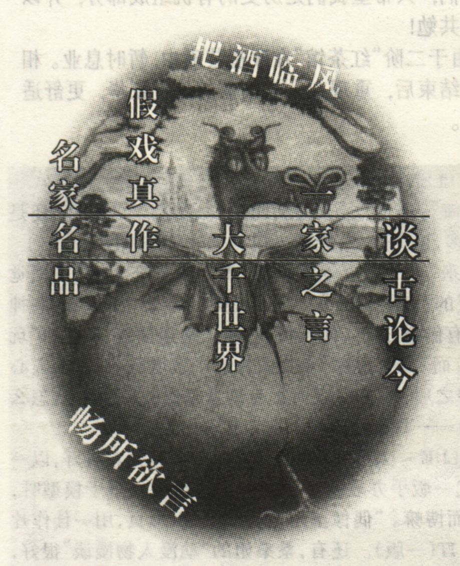
或许，精英制本身并没有什么错，也没有让任天堂感到失败的直接理由。但毕竟，时代变了。两位得到诺贝尔文学将的日本作家川端康成和大江健三郎在颁奖典礼上的演讲题目字面非常近似(《我在美丽的日本》和《我在暧昧的日本》)，而意义却有了翻天覆地的变化。专业机迷所固守的电玩市场已远比不上非机迷扩展的新市场了。PS软件平均质量如何大家心中有数，但5500万台主机的销量难道任天堂真不羡慕吗? 埃及艳后克娄巴特拉的艳名是建

立在其精辟的语言表现能力和精通多国语言交流上面的，其本人的鹰勾鼻未必好看得到哪里去。而相反，中世纪的教士们和国王们曾因印刷术无限自由的传播特性而联手激烈反对，但最后仍然不能阻止文明史上这一重大发现的全面进展，而且这个时候也恰恰是土耳其人攻占君士坦丁堡和开辟欧洲与亚洲、非洲东部直接航线以及新大陆发现的时期。一时的法则未必会成为永恒的真理，卡带媒体所象征的“专制”终要受到 CD－ROM 及 DVE－ROM 等“民主”的挑战。

于是，“海豚”的媒体将改为 DVD－ROM，这既表示了任天堂的改变，同时也是历史在授与任天堂无数荣誉之后无情地打上一个否定符号。梅特林克说，“一个人突然在镜中发现自己第一根白发，其悲剧性远远超过莎士比亚式的决斗、毒药和暗杀。”同样，一直放着强音的任天堂在世纪末作了个忏悔虽然损害了任天堂悲剧英雄的形象，但却是永葆青春的一剂苦口良药，真的不希望任天堂像徐文长那样，一生背负晚明文学先驱的名声，但晚年却因为孤傲的自负而发疯自杀。所以，那个什么“只保留三家软件公司”的流传但愿只是一名谣言。“名岂文章著，官应老病休。”这样的话听来多少有点凄凉，只愿任天堂不要映证杜甫的警言才好。

9 月 17 日，“东京秋季游戏展”上，PS2 将正式发表，这可能即是新世代主机战争的真正决战时刻的到来。到那个时候，DC 已有了一定的市场份额和为数不少的佳作，PS2 前途完全不用担心，剩下的只是“海豚”的前景如何了。在“DOLPHIN”主要规格发表后，日本游戏杂志对软件厂商作过一个调查，有 22% 的软件公司表示了对“海豚”的兴趣，而 6 月的 SQUARE 股东大会上，更透露出史氏有为“海豚”开发游戏的意向，如果这一切是真的，那将是自负的老山内最大的福音了。

说实在的，除了游戏软件外，我在三大硬件厂商中并不怎么喜欢任天堂，只是作为一个热爱电玩的人，都该有对其的尊敬罢了。因此，就将这一章作成了无多大实际意义的悲怆之歌，同时，也谨以自己渺小的警劝来祝福业界中这棵松柏能够长青。



DRAGON BAR

心跳的毕业式 完美的纪念品

——评《旅立之诗》

史上最棒的恋爱游戏——《心跳回忆》伴随广大 FANS 已经走过了 5 年岁月，虽然 KONAMI 表示《心跳回忆 2》即将登场，但每年一作的剧场系列却表明 KONAMI 依然不想放弃人气甚旺市场巨大的一代人物，于是赚钱计划的第三作——《旅立之诗》又风光登场了。

经历过体育祭与文化祭之后，日历终于翻到了高校生活的终点——光辉高校 45 届毕业式。作为系列的完结篇，藤崎诗织再度作为女主角出场；馆林见晴也不再一纵即逝，而可以直接倾述心声了。出场人物达到了超豪华的 13＋3 人，无疑，各富魅力的人物是本作的一大卖点，也是给 FANS 留下完美回忆的必要因素。

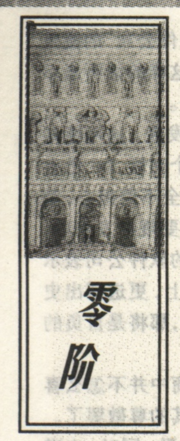
故事围绕着心跳永远的主题——告白而展开。为了帮助主人公在毕业前向诗织告白，好雄举荐了主人公和诗织一起担任班上的毕业文集制作委员。在情人节得到一块礼节性的巧克力后，主人公鼓起勇气向诗织了解了她对自己的看法，然而一句“只希望永远和幼时一样做好朋友”的回答彻底地击碎了他的梦，失望的主人公只有参加马拉松大赛，企盼完成幼时的诺言来获得诗织的心。这时，一个“打错”的电话使他知道了有人有着同样的烦恼，同病相怜的感觉使主人公决定帮助她，可是与那个女孩约定的见面日和诗织的约会正巧在一天，两者不可兼顾，命运的砝码掌握在了玩家的手中……

作为游戏的重头戏，告白自然是高潮所在，制作人员在此处大施所能。诗织的 ENDING 中，用双线平行的手法，一方面表现了忍受着肌肉撕裂的巨大痛苦，坚持跑完马拉松的主人公；另一方面伴以背景音乐中隐隐传来的脚步声，同时展示着诗织在毕业式上没见到主人公时的不安。交错的情节最后在马拉松的终点相遇，一切的疑虑与不安都随着诗织的那句“がんばりて——（加油啊）”化为云烟。精疲力尽的主人公倒在传说之树下，在归还诗织幼年的头巾时终于获得了诗织的心……

相对诗织的告白，馆林见晴的告白就要轻松多了。在 ENDING 前，见晴在主人公的鼓励下练习向“那个人”告白，“我对你……就是站在我面前的……最喜欢了。”迟钝的主人公并未注意到其中的潜台词，导致内向的见晴伤心而走。晚上，好雄给主人公打来了电话：“象那样打错电话的概率为零。”主人公才真正注意了见晴的真意。第二天读完见晴的来信后，对自己的过失深感懊悔的主人公给见晴留下了一大段电话录音：“那个人是个笨蛋。行动起来，就一定会有结果。”翌日，马拉松起点上的主人公终于听到了看台上传来了熟悉的声音：“がんばりて——！”

以我个人观点来看，《旅立之诗》既继承了《虹色青春》的优良美工，又拥有和《彩之情歌》同样动听的音乐（很可惜，没有与前作一样的个人独唱），以及大量有趣的迷你 GAME，不愧为 KONAMI 公司招牌级作品。其势必成为我珍藏的永久纪念品，永伴我身旁。

文／江西 刘晟



零阶

馆主默文

电玩同人馆

全面开放中

上个月对我刊而言，纪念意义无疑是非常重大的，而过了流火之月，这个月也同样有着将来可纪念之处。

经过三年的风雨路后，我们又迎来一位新的同事——在文化历史方面有一定专长的弛骋，相信大家从这一期的“纵横四海”开始，便会慢慢发现我刊的品位又上升了吧。除去对电玩的热情以外，我们真的希望能靠我们大家的一齐努力，来说服人们：电玩绝对不是浅薄的！当然，可能会有一些朋友对这些文化内容感到不了解，但除了娱乐而外，希望大家能同时保持着高尚的求知心。

在上期改版之后，我们在等待着大家的回音时，同时仍然在进行着不断的思考和探索。使我们的杂志内容更丰富，对大家更有帮助终都是我们的工作中心和重点。这一期大家可能已经看到了我们所作的努力，“超攻略道场”终于又有了强化，虽然肯定还有不足的地方，但我们希望能逐渐改变大家对这一部分的印象。而在本期出现的新栏目对大家是否有用也希望大家能尽快告诉我们。

“玩友神州社”的壮大令我们很感欣慰，四海一家向来是我们的梦想。有人说，我们很傻，承认玩友在其他刊物的成绩，这岂不是自己在加强竞争对手？我们听完后笑笑，骄傲地笑笑，推动中国稚嫩的电玩事业向前发展应该是这个GAME世界中人们的共同目标。我们不敢说自己的能力已经到达完成这个目标的程度，但在私心和公利面前，我们只来得及选择为公利而努力。“神州社”将在最近发展成一个现实生活中的“MUD”，让普天下玩友同结一心是我们永远的目标，并且，踏出了我们尚不成熟的第一步，我们不求历史记住我们，只希望我们是历史的有机组成部分，并以此来与玩友共勉！

此外，由于二阶“红茶馆”在改造装璜中，暂时息业。相信当施工期结束后，重现在大家面前的是更豪华，更舒适的休息场所。

致电子与电脑娱乐

HELLO，尊敬的诸位师兄，师姐、师傅，师公，师祖…

首先，不介意小弟如此冒昧地称呼各位前辈们吧？还记得我吗？两个月前，曾写下在下第一封“处女信”寄于贵社：自98年下半年来，贵社出版的刊物朗朗于口，不曾漏一字；前一封信中，无理要求“一年的人物选票全定于一份榜单之中”；行文又臭又长的，正是在下——湖南湘潭钢铁公司第一子弟中学高二150班电玩圣、神、王、魔、狂——李力（以上废话，请用周星驰那特别的腔调回味，乐在其中。只求给小编繁忙地日理万机之中带去一丝轻松、愉快。）

以下，就废话少说，言归正传了。一针见血之处，还望多包涵。

贵社的不断成长，是给我们“饥民”最大的欣慰。仅再次（此为第二封信）搜罗了几点“肺腑之言”，（不想当《大话西游》中的唐僧）注：第六期

1、“天使新闻网”太详细，可适量减少一、二面，不重要的新闻、小报。（不是还有“谎言与真实”吗？）（天使偷着乐？）——一般

2、“新作指南”需有待加强。虽图片众多，却模糊难辨（调口味？）以大作力作为主，佳作为辅，连小编们自己都不玩的作品（废品），别拿来“坑”“贫民”——较全面。

3、“风云论谈”维持第六期版面较好，别的无异议，“名作大家谈”不要老围着几个“大作”“老作”谈，（最终幻想Ⅷ、幻想水浒传Ⅱ等），像第五期《索尼克大冒险》第六期《评心跳回忆之虹色青春》，确如一股清泉。——较可看。

4、第六期“超攻略道场”中的小说式攻略终于千呼万呼声中出来了。由于钟爱此栏目，意见也颇多一些，作为第一篇出场的由雪鹰姐等人的“花木兰”军团确实开了个好头。优美的文字，丰富的图片（只是变态的剧情），我认为，以后的小说攻略排版（图版，文字）应按此为典范。默文问：“是否对经典游戏进行小说回顾：”回答：“要——”（耳膜震破）。首批登场：《樱大战Ⅰ、Ⅱ》、《FFⅦ、Ⅷ》、《EVA》等，篇幅：超长篇，（连《七月》都连载，以上大作面子往哪搁。）出谋划策：可将《太7、8》此悲壮史诗交予SOULEDGE；雪鹰姐或SUNSUN姐与一名活泼的男“文豪”（如绯雨或AKIRA）一同执笔《樱Ⅰ、Ⅱ》。总之，对号入座，再好不过啦（请速发表声明，作出反应）——EXCELLENT。

5、“纵横四海”：有意与“天使新闻网”一争高下的栏目？还是一句话：该多则多，该少则少，废话少说。——具知识性。

6、“编读往来”是我较喜欢的栏目，其他都较充实，唯一只觉得每期一样重复的“读者调查”、“游戏规则”（梦野留踪）“玩友神州社规则”似乎有偷懒之意。何不将“心座”“幸运读者”取代原“玩友神州社”规则，而“梦野留踪”人物图片由半版增至一版，众人心知肚明之物去掉之后，尚余一版而扩充读者来信，意见等。（怎么样排版不错吧！）——具有趣味性。

7、真佩服BLUE一人撑起“漫园”，第六期彩页分布较好，以一版海报欣赏取代一版手办欣赏不错，但手办别仅局限于模型呀，周边、周边应广而博嘛。“偶像星座”竟占用一页彩页，用一佳作片头INSTEAD OF IT（一版）。还有，桑桑姐的“动漫人物漫谈”很好，人气人物应一网打尽，表情集应一网收尽。“动漫书屋”：一个“调口味”的栏目，压缩。——精彩。

8、贵刊最不敢“调查”的，读者最想说的——广告，占据1/6版面的“大块头”，每月花6元钱，却丢一元钱水中，实在不甘。更可恶的是重复的目录，不变的价格，成版成版的“GB蚂蚁”，直插我心窝。请务必控制在10版以内。相信每位读者都不想看到它的“壮大”（有则扁之）。

尽管各位编辑面对众多来信，对于个别读者“异议”，轻描淡写是在所难免的，或许又是我的“东东”不值钱，但不管怎样，我还是恳请各编辑大人能给点面子，看我“失血”过多，真诚采纳一二，也不枉我可照日月之心，经天纬地之意……

’99年的下半年并不是深秋与寒冬，我似乎看到了一个春意盎然，充满生机的季节（迟到的春天）——我们期待着。

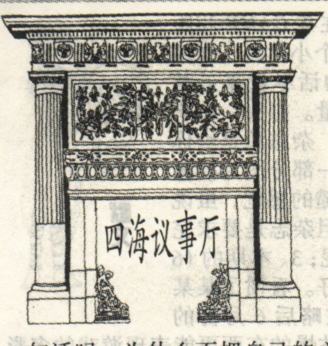
如果要我给贵刊打个分，每期最多我都只打80分，“没有最好，只有更好”相信是每个不满足于现状，不断开拓进取从而不断迈向高峰的杂志社孜孜以求的。对吗？中国电玩有朝出头之时，便是各位封爵赏候之日！让我们共同营造好我们的家吧！

GOOD LUCK！

师弟、徒儿：李力

1999.6.4.

GAME 同人馆



◉喜欢上贵刊，是因为绯雨淼的《魔神1440》，从此便开始了不间断的购买。《天边的骷髅旗》，《五星神曲》高达之旅，多篇文章都让我痴迷。每本刊物都应有自己的特点，我想贵刊的特点就是为数不少的文章，小说了。有很多人都说喜欢八神，可为什么喜欢，难道只是一句话吗。为什么不把自己的心情写出来呢？以后榜上是否该加上些评语呢？有些朋友说一些文章太文了。确实有些是。甚至看过后都不知写的是什么。记得好象有一篇写什么的文章，我琢磨了半天才想出来。不过绯雨与魂刃的文章还都是可以接受的，通俗且各具特点。绯雨的幽默，魂刃的阴郁、仿佛一明一暗，相映成趣，两人关于KOF的文章，一个腥风血雨，充满着剑客的豪情；一个神秘魔幻，浸透着命运的纠绊。还有桑桑梓和雪鹰小姐，真是少女情怀总是诗。特别是桑桑梓的文章，我尤其喜欢。风趣、细致的分析，使她的文章都极耐看。

——北京 KIMY



关于我刊所具有的文学气息这一特点，是和广大读者积极推动分不开的，不能说撷梦园是独一的，但至少，我们都很认真。容纳百川是海的胸怀，在娱乐的同时接受一点精神上的享受，这就是我们一心为大家提供的一个环境。

◉是否可以开辟一个读者编写原创RPG故事的栏目，这个栏目可以是命题形，可以做成故事接力形，由编辑设定主人公和故事开端由读者往下接，然后再选一篇最好的，让读者再往下接，要限制字数，也可以是自由形。

——辽宁锦州：徐志强

此计划正在培养液缸中，静等装置起动。

◎突发奇想，为《T&P》拟了一段广告创意，调侃之举，为博一笑（骂！）

一酷哥正在家打机，忽然传来敲门声。一开门竟是一靓妹！

您好！我是新搬来的，请问有上一期的《电子与电脑娱乐》吗？

酷哥一阵猛找，却找不到，这一期的行吗？

没有就算了！

有！你等一下！酷哥夺门而出，冲过三条街，在朋友处抢了一本，赶回来已是满头大汗。

你没事吧？

没事！这是你要的《T&P》！

不是我要，是阿华要。谢谢！

阿华?!（思想泡沫中！○×△□ABCDLR……）

过了一会儿，又有人敲门，是另一靓妹

您好！我是阿华，请问有前一期的《T&P》吗？

酷哥面露得意三色，有格！有格！

这样的广告若在各大电视台播放，贵刊必定销量大增（当然，郭富城的经济人可能会发律师信来）。

——江苏昆山：王伊浩

◎各位编辑：不买贵刊是正确的，买了贵刊是错误的。可偏偏我就从没有做对过。这期杂志历经千辛万苦总算买到，可是再一次遭到“匪徒”“绑票”，第二天要“赎”回时，半路却杀出个“程咬金”，强行夺走。想到他的“老窝”讨回，哪知他却摆出“空城计”。实乃要买难，要还更难。

——广东揭西 郭兴贤

鉴于发生多起杂志被劫事件，现经我刊研究，特订如下对策，今后读者购买杂志可购两份，一份留箱底，一份拿于手中招摇过市，如此即不虞心痛沦劫之难矣（一边响起拨算盘声及阵阵奸笑）！



◎热门话题评说的新栏目名称。我想的是由于谈自己的游戏生涯，我管它叫“我的天空”。

——贵阳：陈昊

很好，很好，不妨再劝DRAGON开一个谈游戏技战术的栏目，叫“棋子”；开一个邮购专栏，叫“我愿意”，开一个游戏歌曲欣赏，叫“唱游”……

◉我有个想法不知可行否：能不能将撷梦园的文章集成一书，也就是将其全年的文章集在一起，特别是关于三国人物的故事。希望贵刊能尽快出版一本。本人将是第一购书者。价格在10－30元之间。

——浙江临海：胡慧坚

想法很好，但实现起来较困难。倒是在神州社到达一定基础后，可以考虑以同人志方式刊发。

⊙西安的赵挺将游戏精辟地总结为四点：NO·1累眼，程度随游戏的发展而发展，病情随游戏时间无限延长；NO·2累心：虽是游戏魅力之所在。却为玩家恶梦之开始；NO·3累手：使你有脑手不一，手足失措的感觉；NO·4：累臀：直接由游戏容量产生，程度与游戏容量成正比。但综合上述，却能真正达到“累得其所，乐在其中”。我们亦将编杂志归结为四点：NO·1累目：程度随杂志发展而发展，病情随来信数量增加而无限加重；NO·2累脑：虽是玩家福音之所在，却为我们失眠之开始；NO·3累口：常因栏目争辩而不下，或机房斗嘴之不休；NO·4累背：直接由读者批评而产生，程度与批评百分率成正比。但综合上述，亦能得到“以累为甘，鞠躬尽粹”之结局。

◉首先对刊物改版后作了评价：攻略依然不多。广告依然不少，图片依然模糊，错字依然存在，漫画依然搞笑，编辑依然健康，彩页依然稀少等等…

…

别的栏目不管，专说这个你负责的“编读往来”，虽然，你态度还不错，BUT！我可没能力再塞一信封进去让你回信……另外，真的凡是痛骂编辑的都能在刊物上亮相吗？开个“诅咒信箱”吧！那我也要“开口”了，如何？登了不少读者来信，但发牢骚的不少呢！提了不少意见，但从没有见过你们对这些意见作出反应，刊物依旧我行我素，哪把那些登出来干什么呢？能听取意见是件好事，但听了不动，有什么用？故此，我给刊物下一个评语：虚心接受。坚决不改！

DRAGON

——四川内江：付晓飞

继新年改版后，时经半年，我们的优点被大家接受，缺点也暴露出来。那么看了这两期以后，感觉如何呢？硬件包装方面还需要一定时间，但软件（内容）方面相信已向读者贴近了一步。对那些寻求帮助而未得到回后的读者在此公

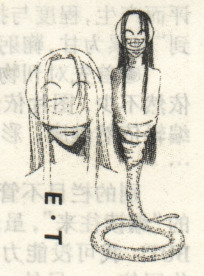
开道歉，由于工作繁忙，加之喜好片面，因此对回答各类游戏问题颇有困难，希望大家以后来信尽量避免攻略解答，这样会努力做到回覆的。至于是否会有"诅咒信箱"，若光骂不痛我们不会登，痛在皮肤而非内心，也很少有机会登。骂也有艺术呀(笑)。不过，希望我们能在这些讨伐信中不断成长起来，直至有一日，这个"信箱"破旧，布满尘灰(是幻想吗?)……



◉《T&P》真正"开山立派"不是在96年7月，而是在96年12月，从那时起《T&P》就以攻略为主，新闻，新作指南为辅的形象出现。随着时间的推移，以及《T&P》的多元化发展，攻略逐渐地转移到了书籍上，如《电子游戏广场》以至于到99年的《T&P》的超攻略道场，有挂羊头卖狗肉之嫌。正因为这样，出现了《T&P》滞销的情况（在我们这儿），99年1月号到5月号至今书摊上仍有售。但99年6月号因小说攻略的回归，在5月29日一天内售完。由此可见，攻略的地位是无法替代的。《T&P》向多元化发展的同时，超攻略道场仍是一张王牌，但不一定都要是小说式的。但也不能随便几页小作就能做好的；以攻略为主的《电子游戏广场》，所介绍的攻略也不要太过于冷僻，至于形式应以游戏类型，名气来定。谈到小说式攻略，我强烈要求对经典游戏进行小说回顾，如樱大战ⅠⅡ，生化危机ⅠⅡ，异度装甲，寄生前夜，最终幻想Ⅷ。小说式攻略事实上96年12月就开始有了，只不过还不完全罢了。从我手上所有的书来看，最成功的是最终幻想Ⅶ和格兰蒂亚传说，最令人失望的是生化危机2(平铺直叙)，命运传说(虎头蛇尾)和星之海洋2(太多对白)。由此可见，好的小说式攻略要忠实于原本的情节，而又不失风趣的语言；要写得恰如其份，而又不过份造作。当然，要求是高了点，但好的小说式攻略常让人时常重温几遍。在这方面，雪鹰姐姐绝对是高手，希望大家都能向她学习学习，她的文笔真是不错。

——贵州都匀：王进

这是个较为严肃的问题，面对我们的缺点，过多的道歉是娇揉，只是希望从7月号开始的强化而让失望的读者眼中得现光明。至于小说攻略，我们认为，这是一项极为耗费时间精力的创作，如果光是将对话翻译过来是不够的，我们将力求从原作中提炼出人物性格精华及哲理来。不同的作者有不同的风格。除此之外，也希望热心读者能够尝试写作，只要确实写出了游戏的灵魂，而且大家愿意看的话，我们就会刊出。而从现在起，小说攻略又将成为我刊常年的一个固定栏目，是好是坏，还有什么不足之处都希望大家及时告知，游戏不是一场白日梦，要由我们来分享她的瑰丽。



◉从年初开始，看着杂志越办越好，逐步走入我的生活并成为我生活不可缺少的一部分，直是替杂志社高兴。当然这进步，这变化融入了编辑们无数的心血，还有玩友们不懈的支持，杂志正向更贴近玩友，更具文艺性、欣赏性、娱乐性方面有条不紊的靠近。从6月份的杂志看，《T&P》应该说已经达到相当高的水准，但出于对杂志更大的期望，还是只打了80分，这里提几个关于杂志的意见：1、现在的游戏绝大多数是日文的，而目前相当一部分玩友的日语水准也就停留在一些常用词语上，尽管大学里有日语进修课，但实在与GAME相距太远，希望杂志能开辟一个小栏目，介绍日语的一些基础（可能的话尽量靠近游戏）；2、改善纸张，印刷质量。打头一次购买贵刊，就觉得很有必要，杂志总是给你一种黑乎乎的感觉。相当一部分图片模糊不清，而纸张给人也是粗糙的感觉，虽说玩友一直注重的是内容，但杂志是要求完美才对，怎么能草草应付呢；3、本期的（6期）超攻略道场办的相当好。看惯了某某人到某某地干某某事的攻略后6月份的可谓才象攻略。它比那些枯燥的东西更能表现游戏的多彩性，希望编辑继续发扬。毕竟流水帐似的东西甚至能消磨玩友的激情；4、如果因为种种原因读者调查不能安排到单页上，那最起码也别在它背面登正文嘛(广告即可)。5月份的就是不忍裁掉桑桑的红茶馆，而放弃了读者调查；5、《重归最初》这个连载办得不错，玩，还要发掘其内涵，这才叫"玩"。而对日本的历史、文化有一定了解，是它的必要条件。至于它的范围，其实不一定就局限在战国时期。有关现代日本的生活习惯，饮食文化等也不是不可涉及（比如日本的民族节日等等）。



——哈尔滨：姜乐天

读者调查从这一期开始单印为一页，以方便大家填写。至于"纵横四海"，借着驰骋的加盟，也一定会系统化的将游戏文化推介给大家，望大家能构思出好的选题。

回音壁

这次的《白幡》写得不错，继承了《英雄记略》的一贯风格。选取三国时的一个小场面，一个小人物，对其内心感受进行铺陈描写，突出一个人对整个残酷战争的渺茫与无助，《白幡》更是将此渲染至极点；人死不能复生，但《白幡》较前几作结尾透出了希望之光：长兄虽死，你却活着，整个江东的命运等着你去创造。白幡虽然悲伤，但更是对今后开创巨业的最初酝酿。白幡召来的是震惊寰宇的三足这一——强大的东吴。希望小昊再接再励。

——江苏宜兴 徐欣

在所有的小说中，我最喜欢的是98年12期的《EVANGELION》，这里很大的原因是因为我是一个超级E-VA迷吧（朝思暮想的那一种!）这篇文章的作者很好地将EVA的几次战斗串起来，从中反映几位主人公的性格特点。所以即使从未看过"EVA"的读者看过此文以后，也能大概了解"EVA"的剧情。我很欣赏这篇文章!

——江苏昆山 邬晓菁

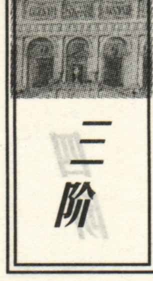
看了"撷梦园"的"白幡"后真是感慨万千，英雄一世又如何，平庸一生又怎样，最终也都是只为于黄土，纵使后人万般伤心，也不过节哀二字。非凡与平庸也不过是于后世的知名度罢了，而又有多少君王认识到民心得天下矣?

——重庆 刘容菊

海捕文书：严令上期及本期任意歪曲我刊编辑形像的罪犯迅速自首(附一画稿以作罪证)，限两月为期，逾期者一切后果自负!



名流会堂



三阶

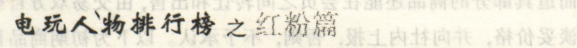
电玩人物排行榜之宝剑篇

排名	人物	得分	累积分
1	克劳德(最终幻想Ⅶ)	638	1306
2	八神庵(KOF)	445	2506
3	克里斯(KOF)	264	1411
4	萨菲罗斯(最终幻想Ⅶ)	220	606
5	斯科尔(最终幻想Ⅷ)	189	866
6	草稚京(KOF)	128	873
7	二阶堂红丸(KOF)	128	705
8	碇真嗣(新世纪 EVA)	109	1379
9	七枷社(KOF)	96	515
10	里昂(生化危机)	49	250



YASHIRO NANAKASE

生日: 12月31日
年龄: 24岁
血型: O型
身高: 190cm
体重: 99kg
出生地: 日本



电玩人物排行榜之红粉篇

排名	人物	得分	累积分
1	蒂珐(最终幻想Ⅶ)	541	739
2	绫波丽(新世纪 EVA)	266	1914
3	不知火舞(KOF)	239	1236
4	莎米(KOF)	214	882
5	艾娅(寄生前夜)	213	637
6	莉诺娅(最终幻想Ⅷ)	187	698
7	雷妮(樱花大战 2)	162	934
8	真宫寺樱花(樱花大战 2)	145	1148
9	藤崎诗织(心跳回忆)	105	816
10	列欧娜(KOF)	105	803

生日: 2月13日
年龄: 22岁
血型: B型
身高: 173cm
体重: 68kg
出生地: 法国





SHERMIE

电玩公司排行榜

排名	公司	得分	累积分
1	SQUARE	551	2282
2	SNK	283	1599
3	SEGA	156	1178
4	NAMCO	124	672
5	KONAMI	118	708
6	CAPCOM	108	820
7	BANPRESTO	66	334
8	ENIX	44	395
9	NINTENDO	37	220
10	KOEI	27	249

"梦野留踪"幸运读者

熊光钊　江西南昌县莲塘镇南井路 201 号熊仲龙转
邮编: 330200
雷洋　鞍山市铁东区裕民委 37 组园林路 188-44
邮编: 114001
第一投票对象: 斯科尔、莉诺娅、SQUARE
潘攀　湖北省公安县抖湖堤镇印刷厂　邮编: 434300
陈琳　浙江海宁市硖石镇土地管理所　邮编: 314400
张西林　湖北省天门市皂市高级中学张德云转　邮编: 431703
第一投票对象: 八神庵、列欧娜、SQUARE



四阶

玩友神州社

神州社自开办以来，已经吸收了超过三百名会员，如何使这个整体更有团结性，如何使活动变得更为丰富有趣，也成为我们当前议事日程中的中心部分。听取了许多会员与读者的意见，我们将在现有的基础上进一步强化会员数值设置，有转职，有身份，形成一个现实生活中的大“MUD”，让天下玩友有亲自参与游戏的感觉。具体的规则自下期起逐步公开完善。

这个月如大家所见，“神州社专栏”进行了改版，不仅是将会员名录和入会申请表转移至独立的读者调查表后，同时也将公布几个新举措，使得这一版更像四方玩友的乐园。

此外请大家注意，今后凡会员参加任何活动和申报上加等级分，都必须注上编号，否则不予承认。

这期首先向大家推出的策划便是——默文道具屋的开张！



默记

神州社策划之二 默文道具屋



经广大玩友呼吁，也为了改变会员们“两袖清风”的状况，特从99年8月起，推出“神州社流通货币”，并开设面向全体会员的“默文道具屋”，提供给大家更周全的服务。今后，凡会员升级同时，皆可获得20%级数(10级以下按10级计)×20%所得经验值的金钱(例如一位会员由LV.4，EXP45上升至LV.7，EXP75，所得金钱数便为2×30×20%＝12G)，所得金钱可用于本道具屋购物，亦可作社内流通用。此外还有各种赚钱法，容后通告。

本道具屋所出售物品皆按标价供应，并且部分商品限量供应，且可能进行拍卖。会员购得物品后可当时使用，或日后使用，而道具部分的商品还能在会员之间转让和出售，由交易双方自行谈妥价格，并向社内上报，否则，不予承认。以下为初期商品目录。

道具部分

NO.1 MP回复剂 回复三十点MP 售价:80G 限300个
NO.2 心眼石 予以一次LV.UP 售价:200G 限300个
NO.3 双阳玉 LV.UP时所加经验值x2 售价:300G 限100个
NO.4 蛇目珠 予以一次MP不下降(100以内) 售价:240G 限120个

珍宝部分

NO.1 “电子游戏与电脑游戏”杂志 每期 售价:240G
NO.2 “电子游戏广场” 每本 售价:300G
NO.3 编辑赠送卡片 每张 售价:200G
NO.4 世嘉MD主机 每台 售价:1000G

NO.5 GAMEBOY COLOR主机 每台 售价:1800G
NO.6 NEOGEO POCKET主机 每台 售价:1800G
NO.7 WONDER SWAM主机 每台 售价:1800G
NO.8 POCKET STATION 每台 售价:1400G
NO.9 NINTENDO 64主机 每台 售价:2400G
NO.10 PS、土星及DC原版盘 每张 售价:1600G
NO.11 PS记忆卡 每张 售价:300G
NO.12 游戏碟三张 每套 售价:300G

极品推出 DREAMCAST主机 每台 售价:3500G

TOP 10 神州社会员等级分排行榜

一. NO.0140 杨子江 LV.64 EXP 1535 MP 1535
二. NO.0097 王琳 LV.48 EXP 960 MP 960
三. NO.0001 薛一丹 LV.45 EXP 840 MP 755
四. NO.0166 邹简 LV.41 EXP 730 MP 730
五. NO.0011 张雷冬 LV.40 EXP 700 MP 700
六. NO.0109 金扬 LV.35 EXP 590 MP 590
七. NO.0315 王伊浩 LV.28 EXP 414 MP 414
八. NO.0319 千佳 LV.23 EXP 325 MP 325
九. NO.0309 张奥 LV.22 EXP 290 MP 290
十. NO.0101 陈星 LV.15 EXP 180 MP 180

LV.UP!

NO.0004 王晨 LV1～LV2 EXP21 MP21 获4G
NO.0024 印小舟 LV2～LV12 EXP130 MP130 获42G
NO.0061 刘晟 LV4～LV7 EXP70 MP70 获10G
NO.0067 何冰 LV1～LV2 EXP24 MP24 获6G
NO.0096 孔亮 LV1～LV3 EXP32 MP32 获8G
NO.0097 王琳 LV47～LV48 EXP960 MP960 获30G
NO.0100 陈继松 LV1～LV2 EXP28 MP28 获7G
NO.0101 陈星 LV5～LV15 EXP180 MP180 获75G
NO.0120 伍玉强 LV1～LV2 EXP26 MP26 获6G
NO.0125 张巍 LV2～LV3 EXP37 MP37 获5G
NO.0126 张杰 LV1～LV2 EXP25 MP25 获6G
NO.0193 余光裕 LV3～LV4 EXP49 MP49 获8G

不朽的赤色慧星传说

柳梦园

空中花园

茫茫的宇宙，就像人类悲剧的大舞台，浩瀚星海中的繁星，在此上演了一幕幕充满悲哀色彩的舞台剧。

地球大气层以外的广阔空域中，飘浮着无数具机动战士的残骸，它们伴随着一位位英勇的士兵、将军长眠于此。不远处，巨大的行星阿克西斯缓缓地向地球坠去。行星上不停地爆发着一串串绚丽的火花，两台机动战士正在撕杀着。

“看见你了！阿姆罗，受死吧！”那架赤红色的机动战士背上射出了数架浮游炮，呼啸着扑向另一架机动战士。而他的对手——高达不由拔出光剑，如鬼魅般地在炮火中穿梭，一架架浮游炮在剑下粉碎。“夏亚，已经十五年了！今天就来作个了断吧！”双方落在阿克西斯上刀剑相向。

“阿姆罗，你还执迷不悟吗？地球人不值得你为他们而战！”

“执迷不悟的是你，夏亚！你对地球发动的一次次战争，是毫无意义的，停止吧！”

“不，你无法理解我的心情，就是战争令我失去了太多，是地球联邦政府令我失去了太多！我内心的痛苦你能理解吗？”

远处的联邦舰队正用炮火试图阻止阿克西斯的下落，爆炸的火光照亮了高达与沙扎比的身躯。夏亚感觉到沙扎比已经接近了极限，驾驶舱在剧烈的振动着，机身上的余热尚未散去。”还要继续战斗吗？是否应该休息一下了？长久以来的战争，已经令我相当疲倦了。战争给银河系带来了无数灾难，这一切一切，都是我的错吗？”

这时，无线电中传出一阵歌声，原来是一名吉恩军士在唱着。歌声那样的凄惨，是败者的挽歌，还是怀念战友的哀歌？

“夏亚，为了达到你的目的，你究竟牺牲了多少人？”

“目的？我的目的已不再是为了振兴吉恩公国。长久以来，联邦政府的腐败无能，地球人的贪婪和愚昧，我已经完全看透了！当阿克西斯坠落地球之时，一切将会完结，地球人将被净化，我所争取的新时代也将来临。而那些牺牲的人只不过是为了这伟大目标而献身，他们应该感到光荣！”

“难道拉拉也是吗？”

拉拉？这个曾在夏亚心中出现过无数次的名字。夏亚内心充满了痛苦，拉拉，你在哪儿呀？只有你才能明白我的痛苦。是战争夺走了你的生命，难道这是我的错？

“夏亚，你连你最爱的女人也可以牺牲吗？拉拉是为了阻止你那无意义的复仇才死去的，难道你到现在还不明白吗？觉悟吧！夏亚！”

“不！不！不是我！是你，是你杀死了拉拉！阿姆罗，该死的人是你！”夏亚声嘶力竭地吼叫着，架起米加粒子炮一阵狂射。炮火划破长空，消失在银河尽头……

然而，愤怒并非是万能的，再精良的技术也有极限。已经破烂不堪的高达将光剑贯穿了沙扎比的身躯。

“为什么；为什么失败的会是我？”

“夏亚，你为什么一定要斗到这个地步？难道只有战死才是军人的宿命吗？”

“没错！战场才是军人最后的归宿！这是我们大家的宿命，谁也无法逃避！阿克西斯即将坠落，谁也无法阻止！阿姆罗，你赢不了我！哈哈哈……”夏亚发出一阵狂笑，像是胜利者的嘲笑，又似是失败者的苦笑。他胜了，但为了这个胜利，他付出了太多，太多。

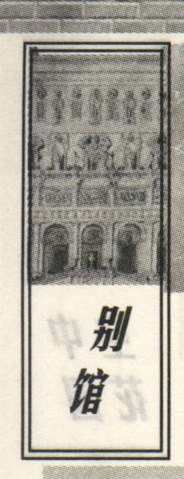
忽然，夏亚的笑声停下了，他看到几个黑影由他身边经过。怎么？吉恩兵士竟与联邦军兵士并肩而行。一架弹痕累累的扎古，向他行了一个端正而庄严的军礼后，毅然加入了他们的行列中去。一艘舰桥还在着火的战舰从他们身边缓缓驶过，舰首破烂的吉恩军旗格外醒目。他们之间似乎有一种无形的默契，纷纷向着行星阿克西斯飞去，用自己的身躯阻挡阿克西斯的落下。

“看到了吗？夏亚！人类在共患难前是会团结起来的！”

夏亚沉默了。这个情景让他无言。难道我真的错了吗？被人遗弃的是我吗？很累，我真的很累，战斗已结束了，我败了，我终于可以休息了……夏亚渐渐闭了双眼。这是什么？这团光……令我好温暖、好舒服啊。那是拉拉？还有扎比一家人以及曾和我共同作战的同伴们。他们在召唤我吗？我不再孤独了……随着一巨响，沙扎比化为灰烬，曾有过无数骄人战绩的赤色慧星在火光中消逝了。

一切努力都似乎是徒劳的，一架架吉恩军，地球联邦军的机动战士和战舰在不断下落的行星阿克西斯面前毁灭；这个人类史上的大悲剧真的无法避免吗？“难道这就是所谓的人类无法逃避的命运吗？”就在阿姆罗绝望之际，奇迹发生了，所有善良的人们的心灵之光，所有在战争中牺牲的战士的英魂化作道道光芒，汇集在一起，成了一道环绕阿克西斯的五彩光晕，阿克西斯渐渐远离了地球，和高达一同飘向宇宙深处。而阿姆罗与夏亚的不朽传说，将永远流传下去，直到永远，永远……

文 梁斯豪



一梦苍生

梦剧场

逐流神话

第一部 赤色黎明

文：SOULEDGE
图：火之影

当走到这扇门前时
是否可以意味着我回到家了呢？
……

（二） 风 起



他慢慢地走着，头发摆荡不休，他对身边的一切都没有感觉。疲倦像是藤蔓一般爬满了他全身。他，几乎是以一种昏睡的状态持续着双腿的运动的。

杀人也好，伤痛也好，仿佛一切都被这夜里的凉温吹散。他真的很想好好休息一下。

长街，月那油亮的背脊来迎着他笔直的路线。一些纸屑，一些尘垢，全都是散乱的。渐渐地，面前却又有两块凸起的东西躺在那里，街灯照着，一团朦胧。他沿着木屐、裤腿往上看去。宽大的袍袖轻轻舞动着，那个人面无表情地看着他。

两个一高一矮的影子在地上对峙着。

那人看了他片刻，转过身去。

回去吧。

语音一律地单调没有变化。但却意外地不像冷酷的样子。他分辨不出这代表什么，只是跟着那跳动的圆环。年少的他，带着一点后怕，一点凄凉和一点骄傲的心情，似乎是为将可能来到的责罚和对待而作好准备。

中年男子领着他进了院内，拉开风吕屋的门，依然用没有抑扬的语调对他说：

去，洗一把澡，然后睡一觉。

他觉得很是奇怪，想抬头看一看那人的神色，但终于忍住，一种异常的气氛围在他的身上。但他究竟还是没有去想，全身都像是有一圈圈的水纹荡着。身后的房门被拉上，他惘然地在热汽中站着，过了片刻后方才脱下衣服坐到了池子中。

温度烘着他的皮肤，他机械地洗着，脑袋昏昏欲睡。房门的突然打开吓了他一跳。

这是干净衣服，洗完后快点换上吧，小心着凉了。

又是素子阿姨那轻柔的声音，一只手伸来拿走了染血的外衣，放下一套干净柔软的睡衣，然后又拉上了门。

这短暂的动静使他似乎清醒了很多，他略快地洗完澡，换上睡衣回到自己的房间。

月光，从窗口斜斜淌入，席边，一个饭盒静止在幽蓝中。他诧异地打开饭盒，手指触着那些刚做的饭团，忧豫了片刻方才拿起一个放进嘴里。他躺下，嘴里咀嚼着。他觉得这饭团子很粘，甚至连得双眼也有些湿腻了起来。

这个夜晚，不停有着事故侵挠着他。他用力地舒展着酸酸的四肢，随后又蜷缩在被窝中。虽然，他从小就习惯生活在阴暗幽僻的地方，但从来没有像现在这般孤单。甚而至于，他还在那蒙蒙天花板上，用假想勾勒着自己父母的轮廓。

他们，到底是什么样子呢？

似乎有两张脸在那里被淡墨一层一层地描出，模糊得只能分辨清边缘。到嘴唇快将出现的时候，他却觉得自己像是在下沉。黑色的液体慢慢地浸没了那两张脸，又慢慢地浸没了他……

这三天来，他竟然一次也没有训练过，好像那个中年男子放松了他一般。这异常的平静使他反而有些惶惑和不安，他自然地躲着那个严历的人，但不知为什么，有时又会藏在墙角，在窗旁注视着那人行走着的样子，说不上来是什么感觉。素子阿姨带京上街买东西，叫他也一起去，他先是不肯，但被京强拖之下才勉强地跟着去了。

这一天是日本传统的男孩节（也即我国端午节），一路上房顶挂满了菖蒲，鲤鱼旗在青天白日里轻快地飘动着。孩子们在街上跑来跑去。笑声夹杂着撒娇的哭声，令春风格外地温暖。阳光洒在他的头顶，他像往常一样低着头走路，看着自己淡淡的影子，似乎也要在这满目金黄中融化开去。根据习俗，照例是要买槲叶粘糕的，带回去一家人一块吃，以佑祝家中的孩子尽早成长为男子汉。素子阿姨在付着糕钱时，京神情严肃地走来，从袖中塞给他一块糕，眯了眯眼显得非常得意。他嘴唇一动，京却朝他摇了摇头，表示自己说不出话。看来是哪个摊主倒霉了。素子阿姨满脸温柔地提着糕走来，又带着他们去挑武士土偶。他站在阿姨和京的身后，偷偷地把手中之物扔在了地上。素子阿姨转过身给了他一个小小的土偶，他刚接在手中却又被京抢走，换了一个较为难看的。他打量了这个动作生硬的武士几眼，默然垂下了手，僵硬地握着。京得意地一笑，将抢来的土偶给了一个年幼的乞儿。

买完了东西，三人一起回家。京，与素子阿姨话语不断，他，却始终不发一声。

当他们回到家时，院门大开着。走进去后第一眼看见便是那道圆环。中年男子单独站在庭院中，低着头，地上却满是树叶，枯黄的树叶。可在这仲夏之季，又何来黄叶呢？仔细一看，却是满地的纸，被烧焦的。大好的晴空之下，这景像既显得辉煌，又夹杂着许许诡异。

"这，这是发生什么事了？"素子阿姨惊慌地问道。

中年男子不说话，仍然盯着地上的纸堆，须臾后便向他走来，一路有着"蔌蔌"的声响。

他很意外地抬起头，接触到的是两道冰冷的目光。

你，跟我来。

虽然只是平淡无奇的几个字，但他却油然感到心往下一沉。这一天的气氛已被这几字打破，等待着他的发生会是什么样的事情呢？

他垂下手，丑陋的土偶悄无声息地没入纸堆中。他跟着那人再次来到练功房。相隔的只有三天，但现在的他，竟似对这昏暗的处所有些惧怕。

那人停下，站在一面镜子前，头也不回地朝地上抛下一件物品。铮然声响，地上隐隐有点光闪动，那，是一把刀。

你杀了人?

他的目光从刀身上迅速抬起。

你已经会杀人了,在还没有学会功夫前?

他自觉有些窒息。

那好,你就用这把刀,不妨尝试来杀我。

他一惊,不知那人说些什么。

怎么,不敢?哼,没用的东西,和你父母一样的懦弱。

他呆呆地站在那里,眼角皮肤有些收缩。"懦弱"这个词对他而言,根本就是全然陌生的,但显得异常刺耳。他不知道面前的这个人和他父母有什么关系,更不明白他为什么要住到这人家中。

赶快!不然,就滚。

他弯身捡起了那把刀,似乎显得很吃力。随后看着那道圆环,惘然走去,就像在长长的甬道中望见出口处的亮光一般。但刚接近,那黑鼈一动,他便重重跌了出去。

早就说过,没用的东西,给我起来!

他咬牙又握住那把刀,再度靠近,却依然被踢飞。他喘着气,手有些颤抖地三度拾起那把刀,像潮水般一遍遍地重复着悲凉的轨迹。

起来!

额头叩碰在地上。

起来!

嘴角淌下血丝。

起来!

双目被红云笼罩。

正当他放声呼啸,手无意间握住刀身,想飞扑而去的时候,腕部却被踩住。那人像是一道黑色的通天大柱,自高而下地看着渺小的他,打量着他手指处正在涌出的深红液体,脸容略为一动。他拼命地想自那只木屐下挣扎而起,但偏偏被这轻巧的足镇压着,似乎永无翻身之机。终于,是没了力气,只是躺在地下,暗红的头发已全然潮湿。

那人蹲下身来,看着这个浑身颤抖的孩子,眼中是一贯的轻蔑。但在这寒光之中深藏的另外一些含意,却是十岁的他所看不出的。

看来,不管如何,你都是不会有用的,一辈子都是。

他感到腕部的重压已被解除,面前却是一阵模糊。那个被他杀死的大汉又在面前隐隐约约地狞笑着。他的手像是独立的生命体,竟能迅速地抓起刀,用力一挥。

那人头一偏,顺势挥袖将他击倒,脸上,却已慢慢渗出一道红丝。

很好,你总算没有让我太失望。出去吧。

他很艰难地爬起身,双目悲愤地向外跑去。门口素子阿姨想拉住他,却被推开,从背后看来,就似一点红色的磷火疾快地往外飘逝着。

"你为什么总是要如此对待小庵?"素子皱着眉问道。

那人又转过身,面对着镜子,许久之后方才淡淡说道:"使孩子长大的最好方法,就是让他心中充满恨。"

"恨?恨谁?恨你?"

"……不错。"

素子一时之间说不出话来,看着自己的丈夫,竟然觉得无比陌生。悄悄地,她的发髻散了开来,一头长发柔顺地披在肩上。

"十年了,都已经十年了。"

素子将头发往后绪了绺。

"你还没有忘记他们,并且要对他们的后代进行报复吗?"

那人站着,听着素子失声而去的脚步。天色已经有些暗了,使得镜子上的光泽也像是泡在咖啡中的一朵白花,黯黯的叹了一口气后,这个叫草雉柴舟的人在心中说道:

素子,难道你一直都不明白丈夫是个多么骄傲的人吗。十年前的那场大败是我一生中的耻辱。要洗清,只有用时间。这个小孩……希望他能变得比我更强,然后……由我或京来打败他……孩子,你,快些长大好吗……并且,在心中积起对我的憎恨吧。

由门口泄入的光在镜面上拉下一道光光的背脊,那人忽然用手抵住嘴巴咳嗽了几下,却用脚踏住地上的刀,往后一拖。

唉哟!

京被突如其来的物体一绊,倒在地上,只能看着父亲走来。

"京,你在这里干吗?还想偷偷溜出去,是在偷听吗?"

"爸爸,我,我,我……你为什么要戏弄八神?"先是眼珠在转着,随后突然用指责的语气向父亲大声"喝问",似乎显得正义凛然。

寒冷的目光中蕴含着一丝笑意。"那么,你想怎么办?替你的兄弟出气?"

"不错,让我来教训你吧,老头子!"京呼喝一声朝父亲冲去,虽然动作疾快无比,但依然被闪过,而且脚踝又被一绊,在地上磕了一下。京咬牙站起依然向父亲攻击。这一次黑衣人倒真像是在戏弄着面前的小孩,也不出手,只是一下一下地绊着京,使他洋相出尽。

跌倒了无数次以后,京忽然脚一拐,站不起来,似乎是扭伤了,脸色异常痛苦。

怎么了?

父亲朝他走近,低下身来察看他脚的伤势。他睁开一只眼睛,趁父亲不备,一拳打中了额头。"哈哈,上当了,笨蛋。"

但是,蹲着的人却没不什么反应,似乎京打中的只是一面墙。而那两只大手也停住,呆板地握着他的脚。

一种异常的气氛笼罩着练功房里的一对父子,那面镜上隐隐有杂乱的影痕翻覆变化着。

来了。

啊?什么呀?

那个神秘的组织。他们以诱拐小孩为业,如果有谁阻碍他们,必然会受到严厉的报复。

那么,八神杀的……

京还想说话,便父亲却猛然直立,脸色铁青地:"快回房去,我不叫你,不准出来!"

京一呆,从来没有看到过父亲的脸变成这个样子。那是冷漠,那是恐惧,那是狂暴,那是兴奋。那一双眼睛阴恻恻地转来时,京也心中一颤,匆匆地往门外跑去。

急切间没有注意,撞上一件东西。"哐"的一声,那庭中的土偶在地上碎裂。京惶恐地抬起头来,空中,无数腥红的纸片正自飘落,纷纷扬扬地就像是一场雪,散乱而毫无节奏……



他站在门口,头发自贴在额头。空中奇异的景像也令他有些目眩心摇,似乎这些"雪片"已将寒冷慢慢渗透入他身体深部中一样。

然而,他还是略有些佝偻着身体地站着,在漫天飞絮中,对自己咬牙道:

你们要找,就来找我吧。

长街的另一头,亮起了一点光,一点黄光,就像是出现了一只黑暗的眼睛。随着一种颤动的声响,那只眼睛正在慢慢睁开着,越来越大,越来越大……

——待续

广告



《剑魂》

144 面彩页
48 面黑白页

本书是由“电子游戏与电脑游戏工作室”全力制作，全面收录了 SNK 著名格斗游戏“侍魂”系列所有作品的人物设定彩图及原稿，每一幅均出自白井影二、北千里两位大师之手。

《剑魂》不仅是铁杆玩家收藏的首先，同时也是喜爱漫画的朋友参考的最佳资料。书中图片数量近千幅，印刷之精美，可以说是同类书刊中的佼佼者！

邮购地址　北京市清河邮局 062 信箱
邮购部(收)　邮编：100085
咨询电话：010－62924382

定价仅为：25元

《剑魂·续》即将推出！

同样是剑
但此次登场的将是圣剑
圣剑——兰古利萨
“兰古利萨的传说”珍藏版画集
即将与广大读者见面！
书中收录了漆原智志为
“梦幻模拟战”系列绘制的
所有插图
此外还有其它精彩附录

本书 144 页彩页，
32 页黑白页
进口铜版纸印刷，
精美绝伦，收藏之极品！
定价仅为：
22 元！！！



TV GAME & PC GAME
电子游戏与电脑游戏
99 年上半年合订本

电子游戏与电脑游戏
1999 年上半年合订本

预计将于近期上市！敬请各位读者留意！

全书共 480 页，收录了 1999 年 1 月至 6 月期刊中的内容精华。无论你是新朋还是旧友，都可充分体会到本书在实用性和收藏性两方面的珍贵价值！

邮购地址　北京市清河邮局 062 信箱
邮购部(收)　邮编：100085
咨询电话：010－62924382

定价仅为：28元



续 集

全力制作中!

全书200页左右,全彩!

定价仍为 20 元!!

本书的编辑工作正在积极地进行之中,因“续集”所覆盖的范围及包含的内容比前一次又有所增加,所以收集资料的工作十分繁重。为了确保本书的质量,使其在原有的基础上更上一层楼,本编辑部会加倍努力,争取让本书与读者尽快见面!

请广大读者注意

本编辑部现已决定在“梦幻总动员~续集”推出之后,近一步将其系列化。

具体形式是以每月一本的速度推出,其中将全面介绍最新的动漫资讯、新动漫画的内容、动画歌曲、手办周边、国内同人志天地以及各种精彩绝伦的内容。本书以彩页为主,定价超值。具体面市日期,请读者注意本刊的广告!

格斗秘笈 修定版 隆重推出

不可错过的收藏机会，通往格斗王者宝座的最佳捷径！！！



预计近期推出
请所有读者留意

格斗秘笈
修定版

240页+120页=
360页超豪华组合

定价仍为22元

（封面图案未定）

自本广告刊登以来，各界玩友纷纷来信来电查询“修定版”的具体上市日期。本编辑部考虑到99年上半年并未有较有影响力的格斗游戏推出，为了能够确保“修定版”的内在质量，能够把最新的格斗GAME的魅力完全介绍给玩家，所以我们决定将本书的出版日期略向后延。现在可以告诉大家的是，“修定版”将是包含了“格斗之王’99”等超级大作的究极格斗GAME指南，其内容之精彩绝对可令所有读者满意。

邮购地址

北京市清河邮局062信箱
邮购部（收） 邮编：100085
咨询电话：010－62924382
欢迎邮购 免收邮费

邮购信息

电子游戏《秘技宝典·续》 原定价18.80元 优惠价10元	《电子游戏与电脑游戏’98上半年合订本》 定价：28元	《电子游戏最新指南与攻略之二》 定价：22元	《三周年纪念号》 定价：6.5元
《电子游戏与电脑游戏’96合订本》 原定价28元 优惠价22元	《电子游戏与电脑游戏’98下半年合订本》 定价：28元	《电子游戏技巧7》 定价：10元	《梦幻总动员》 定价：20元
《电子游戏广场5》 定价10元	《电子游戏广场6》 定价：10元	《电子游戏广场7》 定价：10元	《剑魂》 定价：25元

以上书目免收邮费，因数量有限，欲购从速！！

①邮购地址：北京市清河邮局062信箱 邮购部 邮编：100085
②注明邮购书名及册数（另加邮费2元），字迹清晰工整地址详实以免误寄。
③如有因邮寄失误而未能收到邮购书目的读者请打咨询电话：010－62924382

以下读者因地址有误，所邮购的书籍被退回。

1.重　庆　董永林　3.延　吉　赵　林　5.淄　博　田　宇　7.肇　庆　陈日飚
2.兰　州　王　寅　4.成　都　岳　松　6.沈　阳　于　亮　8.淮　南　杨全喜

以上读者的地址欠详，所邮书目被退回，无法投递，请将详细地址寄至北京清河邮局062信箱，以便本部及时给您补寄。

另：最近由于本发行部地址变更，有些读者所邮购的书籍未能及时寄出，在此向读者表示歉意，如您所邮购的书籍，从汇款之日起1月内还未收到，请函至北京清河邮局062信箱。

Memories Off

风格温馨的美少女恋爱游戏——

昨日重现

机种:PS　类型:恋爱 AVG　厂商:KID　发售日:1999 年 9 月

不能忘记的过去和温柔的你!

夏天结束，秋天也就来了。主人公三上智也是私立澄空高校的 2 年级学生，其两亲不在身边，一直过着普通的学校生活，但在他心底深处却有某种类似悔恨的挥之不去的情感开始膨涨开来……

KID 的新作是以培养与美丽的女孩间的爱为主题的冒险游戏。故事中共有六个女孩出场，情节以今坂唯笑和桧月彩花两个儿时好友为中心展开，下面我们就对她们加以介绍。

无意中每天的我都在改变

表面上主人公过着无聊的日常生活，但他却有初中时代相恋的少女。现在机会又来了，恋爱的机会在上学途中出现。选择途中出现的选项，丰富多彩的事件就会发生。能否追到心中的女孩，就要看你的努力了。



▲这是特殊事件的画面。

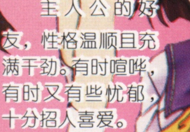


▲为了明天而努力吧!



桧月彩花

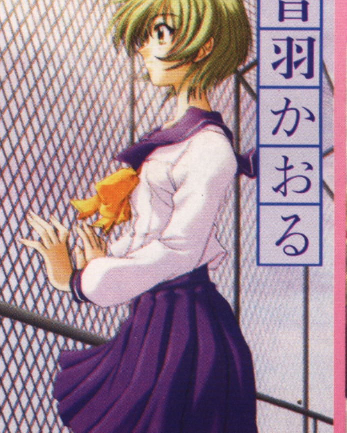
主人公的好友，性格开朗温柔。完全没有不好的地方，本来是很好的一对，但……





今坂唯笑

主人公的好友，性格温顺且充满干劲。有时喧哗，有时又有些忧郁，十分招人喜爱。



音羽かおる

是主人公的同班同学，性格开朗，有时又表现出阴沉的一面，最近常一个人默默思考。



雾岛小夜美

买卖东西的大姐姐，作为大学生，代替生病的母亲工作一周。但有时却常常把零钱搞错。



双海诗音



伊吹みなも

双海诗音是从国外归来的少女，伊吹みなも是低一年级的女孩，二人都有各自的烦恼。

人物设计为ささもむつみ

担当本作人物设计的是人气上升中的ささきむつみ，大大的温柔的瞳孔，柔和的接触，在本作中可充分感受设计者独特的魅力。剧情是由为 NEO · GEO POCKET 制作“POCKET LOVE”和曾推出 SS 游戏“KISS より……”等 GAME 的 KID，该公司近来颇受好评，其恋爱游戏的水准相信在本作中又会有所提高。


ISSN 1005 250X
9 771005 250004
08 >
■统一刊号：ISSN1005－250X
CN46－1039/G3
■定价:6.50元